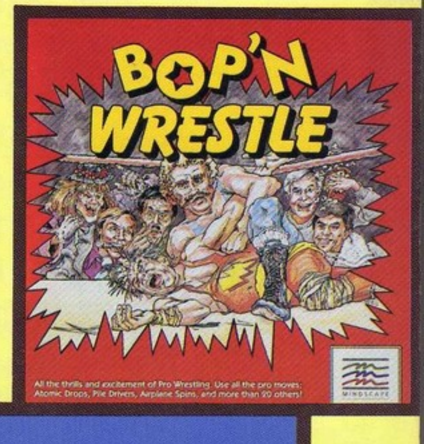
精訊電腦

本期海報
創世紀Ⅰ

6

每本90元　中華民國75年10月10日創刊　76年3月10日出版



Apple：

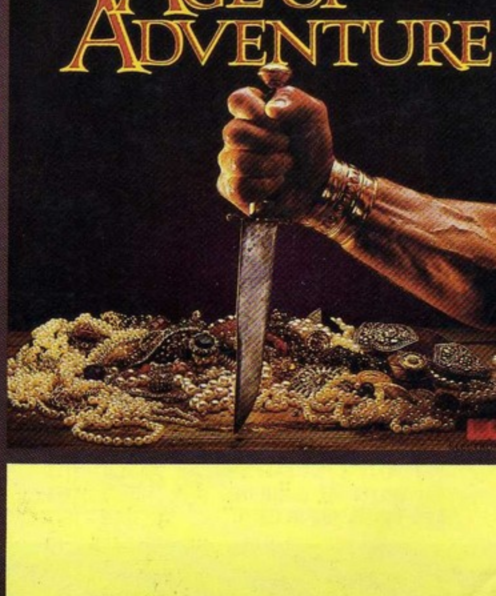
蘋果家族的保時捷——ⅡGS試車報告

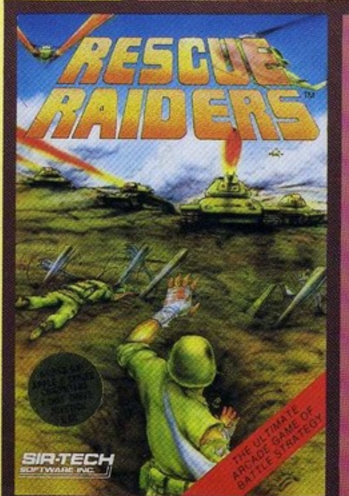
天方夜譚的世界——阿里巴巴與四十大盜

任天堂：

薩爾達傳說第二代——林克冒險記









吉鵬電腦有限公司
ELPPA COMPUTER CO.,LTD.

台北市中華路一段25號七樓之五
(中華商場孝棟對面中華第一大樓)
7F-5 NO. 25, SEC, 1, CHUNG-HWA RD,
TAIPEI, TAIWAN, R. O. C.

TEL: (02) 371-1889 381-0218 331-5221
P.O.BOX: 12005
郵政劃撥：0556911-9李家鵬

本公司自1981年成立ELPPA SOFTWARE BANK以來已四年有餘，在此感謝各位經銷商、貿易商及個人使用者的支持與惠顧。自本月份起，我們現有的APPLE Ⅱ軟體程式已突破1440項(請注意不是1440片），總計有2000磁片左右，PC用的也有2000磁片，如此龐大的庫存量，不是一般軟體經銷商在短期內所能建立的，別家沒有的，我們有！
所以，無論您是個人使用，或是應付國外訂單，或建立經銷用的母版，請速與我們聯絡！我們將竭誠為您服務！

最新 AUTOCAD VER.2.52
一套：1600元 (7DISKS＋BOOK)
BOOK：400元 (約600頁)

LOTUS HAL
新到原版磁片
一套：670元
劃撥者請加20元郵費

		PCS	MANU
1177	DBASE III＋LAN PACK	3	YES
1179	MS. WINDOW Ver.1.03 (Nov. 1986)	5	YES
1180	MS. PAINTBRUSH (Nov. 1986)	3	YES
1181	MS. MOUSE (Nov. 1986)	3	
1182	1 DIR Ver. 3.50c	1	
1200	AUTOCAD Ver. 2.52	7	YES
1201	PERCENT Ver. 6.4c	2 YES	YES
1212	LET'S C	3 YES	
1218	TOY SHOP	3	
1229	LATTICE WINDOW Ver. 4.0	4	
1076	C TERP Ve. 2.14	4	
1077	THE AMERICAN CHALLENGE (GAME)	1	
1078	BITBAT......... (COLOR GAME)	1	
1079	PEACHTREE Ver. 3.0	10	
1080	SAS	21	YES
1081	STSC APL＋Ver. 5.0	3	
1082	GEM PROGRAMMER TOOLKIT	3	
1083	INTERACTIVE EASY FLOW Ver. 3.3	1	YES
1084	HILITE FOR dBASE III	3	YES
1085	FORUM FOR dBASE III	2	
1086	MOUSE FOR dBASE III	1	
1087	LITE BAR MENU FOR dBASE III	1	
1088	MENU DEVELOPMENT SYSTEM (dBASE III)	1	
1089	SYMPHONY TEXT OUTLINER	1	YES
1090	SYMPHONY SPELLER CHECKER	3	YES
1097	JAVELIN Ver. 1.0	7	YES
1101	AUTOBOARD	9	YES
1103	LAN LINK	2	YES
1127	MICRO EXPERT Ver. 1.0	1	YES
1132	CROSS ASSEMBLY 65C02	1	YES
1133	CROSS ASSEMBLY 6809	1	
1135	SHOW PARTNER	3	YES
1139	LOTUS 123 Ver. 2.01	5	
1140	DBASE III PLUS Ver. 1.1	7	
1141	TURBO PROFESSIONAL Ver. 2.01	2	YES
1142	PRINTER BOSS Ver. 6.0	1	YES
1143	GTP	2	YES
1144	AUTO SHAPES V. 2.2 FOR AUTOCAD		YES
1145	AUTO WORD V. 2.1 FOR AUTOCAD		YES

精訊電腦春季讀者票選單

	編號	評價		編號	評價
1.	____	____	11.	____	____
2.	____	____	12.	____	____
3.	____	____	13.	____	____
4.	____	____	14.	____	____
5.	____	____	15.	____	____
6.	____	____	16.	____	____
7.	____	____	17.	____	____
8.	____	____	18.	____	____
9.	____	____	19.	____	____
10.	____	____	20.	____	____

- 姓名 ____________
- 性別 ____________
- 住址 ____________
- 年齡 ____________
- 職業 ____________
- 使用機型 ____________

註：讀者可於一至廿行中均塡寫票選名單中的編號，但若有你心儀的遊戲未列入名單之中，則請將其名字及評價寫於虛線框中的五行內。

親愛的精訊之友：

精訊資訊公司出品的娛樂軟體，種類繁多，佳作迭現，，深愛電腦玩家的喜愛。現爲加强對玩家的服務，只要你塡妥下列表格中的資料並寄回，本公司將爲你定期寄上最新產品目錄，謝謝！

姓　　名：	會員證編號：
地　　址：	
郵遞區號：	電話：
性別：　　年齡：	使用機型

台北市10206
重慶北路一段22號六樓

精訊資訊有限公司　收

廣　告　回　信
臺灣北區郵政管理局登記證
北台字第 1466 號

（國內郵資已付）

姓名：
地址：
電話：

台北市10206
重慶北路一段22號六樓

精訊資訊有限公司　收

廣　告　回　信
臺灣北區郵政管理局登記證
北台字第 1466 號

（國內郵資已付）

姓名：
地址：
電話：

目錄 民國76年3月10日〈第一卷・第六期〉

6

本期隨刊附贈「創世紀Ⅰ」海報

精訊電腦
最精確的軟體資訊匯集

精訊電腦

中華民國75年10月10日創刊號發行

行政院新聞局出版事業登記證局版
台誌字第5452號

中華郵政管理局雜誌交寄北台字第2062號

發行人兼總編輯／ 李培民

顧　　問／ 林振聲　劉陳祥

編　　輯／ 鄭洵錚　鄭彩娥

美術編輯／ 李盛芳

特約作家／ 高文麟　徐政棠　曾逸群
劉陳祥　鄭明輝　（以姓名筆畫序）

發行業務課／ 鄭嘉德　胡定宇

廣告業務課／ 李永進

會　計　組／ 陳加桂

發　行　所／ 精訊電腦雜誌社

社　　址／ 台北市10206重慶北路一段22號6樓

電　　話／ 571-3657・511-4012

郵政劃撥／ 0797234-8號精訊資訊帳戶

印　刷　所／ 鴻欣印刷有限公司

地　　址／ 台北市承德路57巷2之2號

電　　話／ 5224824・5631622

零售總經銷／ 聯宏書報社有限公司

地　　址／ 台北市南京西路262巷11號

電　　話／ 5620282・5628587

香港地區總代理／ 永務有限公司

地址／ 九龍彌敦道612-8號好望角大廈1101室

電話／ 3-7711529・3-7800701

國內零售價：

每期定價90元

一年特價900元　半年特價490元

掛號投遞每期另加郵費10元

廣告索引：

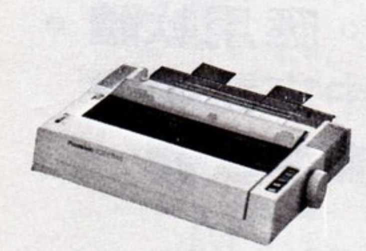
Wonderful *is the best choice of your life*

歡迎加入奇妙的萬德福電腦世界！

TURBO AT/XT
10 MHZ AT

現貨供應・特價優待
欲購從速





介面卡

- MONO/GRAPH/PRINT CARD
- RGB CARD
- EGA CARD
- PRINT CARD
- RS-232 CARD
- MUTI I/O CARD
- 384 MUTIFUCATION
- DRIVER CARD
- HARDISK CONTROLLER

您有找不到週邊設備的煩惱嗎？

請至萬德福！應有儘有的萬德福必能滿足您的需求！

您有找不到應用軟體，套裝軟體的煩惱嗎？

請至萬德福！萬德福提供您軟體各方面的資訊！

最週全的維修，保證您的APPLE，PC/XT，PC/AT隨時上機！

最齊全的套裝軟體，遊戲說明書特價供應，歡迎洽購！

萬德福電器材料行

萬德福電腦服務社

門市：台北市八德路一段51號（光華商場二樓54號）

公司：台北市八德路二段17號2F

TEL：7217979，3952297

资訊家 16位元 中英文 個人電腦

帶領您邁入資訊化的生活領域



各式中英文套裝軟體

中文會計……………………NT$ 5,000
中文庫存……………………NT$ 3,000
中文薪資（工廠）…………NT$ 3,000
中文錄影帶管理……………NT$ 3,000

中文應收應付………
外貿管理系統………
紡織品配額管理……
專案設計各類程式…

功能強・服務好・價格合理

（展示片　每片100元）

全國唯一採用超薄型設計的個人電腦

- 與IBM PC完全相容的個人電腦。
- 採用高解析度14吋寬螢幕顯示器
- 典雅獨特，符合人體工學的造型設計，美觀大方。
- 標準中文功能，速度快且使用簡單。
- 通過美國FCC及UL檢驗合格
- 擁有合法的軟體與BIOS授權。

本公司即日起正式授權代理

來欣電腦中心

台北市八德路一段51號（光華商場二樓之36）
(02) 396-5781　　請洽陳經理

任天堂磁片修護站

本公司備有磁片拷貝機／原版母片／原裝空白磁片

可幫您做下列服務：

1. 幫您修復故障的磁片。
2. 幫您拷貝最新發行的磁片。

＊請將您的磁片做如下包裝
寄來本公司：

①→ ② ←① 保麗龍或厚紙板

②磁片

包裝公式
①＋②＋①＝OK

如訂購，本公司一律限時掛號寄送
並贈磁片盒一個！

郵購辦法：

- 如需修復，更新磁片，請用郵政劃撥 0138066-9 余昇企業有限公司收。 雙面 150 元，單面120 元
- 請以現金袋、滙票用掛號寄本公司收。
- 款到當日即以特殊包裝 限時掛號 寄出。

最新任天堂卡匣●磁片目錄

卡匣 郵購特價

卡匣	容量	郵購特價
★1.迷宮組曲	64 K	380 元
★2.長靴貓（環遊 80 天）	64 K	380 元
★3.虎形直昇機	64 K	380 元
★4.神龍之謎	128 K	650 元
★5.怒（藍波）	128 K	650 元
6.魔眼	128 K	650 元
★7.小叮噹	128 K	650 元
★8.超級磚塊	48 K	350 元
9.外太空大戰	64 K	380 元
★10.馬多拉之翼	90 K	500 元
11.宇宙女戰士	128 K	650 元
★12.魔 鐘	128 K	650 元
★13.火之鳥（我王之冒險）	128 K	650 元
14.大金鋼Ⅱ	256 K	1300 元
★15.魔王迷宮	128 K	650 元
★16.翮之輓歌	128 K	650 元
★17.新人類	64 K	380 元
★18.飛龍之拳	128 K	650 元

磁片 郵購特價 一片 500 元

磁片	規格
★1.薩爾達傳說	一片二面（神話冒險）
★2.A：排球、B：金牌瑪琍	一片二面（運動、動作）
★3.銀河戰士	一片二面（科幻動作）
★4.惡魔城	一片二面（神話冒險）
★5.A：超級摔角、B：銀河號	一片二面（運動、科幻空戰）
6.兵蜂二代	一片二面（科幻空戰）
7.死亡區域	一片二面（文字冒險）
★8.動態拼圖	一片二面（動腦組合）
★9.守衛軍	一片二面（科幻空戰）
10.銀河傳承	一片二面（科幻冒險）
11.阿迪安之杖	一片二面（動腦迷宮）
★12.光神話（太陽神）	一片二面（神話冒險）
★13.魔城之狼	一片二面（神話冒險）
14.機器人大戰	一片二面（科幻動作）
★15.謎之壁（打磚塊）	一片二面（動作）
16.消失的公主	一片二面（文字冒險）
17.水晶之龍	一片二面（文字科幻）
★18.美國大地震	一片二面（動作冒險）
19.麻將悟空	一片二面（博奕）
★20.林克冒險（薩爾達 II）	一片二面（神話冒險）
★21.怪獸帝國	一片二面（科幻動作）
★22.恐怖蛋	一片二面（動腦迷宮）

☆號者是特別推薦之遊戲





郵政劃撥第0138066-9號
余昇企業有限公司

服務電話：(02)8223762·8223763
地址：台北市北投區11226
尊賢街251巷11號

BEST 20

累積排行榜：

BEST 20 (ROC) 是國內娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃根據精訊資訊公司中文說明書銷售數量累積計算所得，時間自該說明書出版起迄今。

ROC

機種縮寫名稱的全文：

Apple II ……AP
IBM-PC ……IBM
ATARI 400/800 ……AT
ATARI 520ST ……ST
Commodore 64 ……C64
AMIGA ……AM
MACINTOSH ……MAC

：動作　：冒險　：角色扮演　：工具程式　：迷宮歷險　：模擬　：博弈　戰略

名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	ST	MAC	發行公司	種類
1	古德奈上校		✓		✓				Broderbund	動作
2	創世紀 IV		✓		✓				Origin Systems	角色扮演
3	火狐狸	✓	✓		✓		✓		Electronic Arts	動作
4	卡達敍寶劍		✓	✓	✓		✓		Polarware	角色扮演、動作
5	鷹式戰鬪機		✓	✓	✓	✓			Microprose	動作、模擬
6	飛輪武士		✓		✓				Origin Systems	角色扮演
7	綠寶石爭奪戰		✓	✓	✓				SSI	角色扮演、動作
8	忍者秘術		✓		✓				Origin Systems	角色扮演
9	冬季奧運會	✓	✓	✓	✓	✓	✓		Epyx	動作
10	硬式棒球		✓	✓	✓				Accolade	動作
11	魔鬼剋星		✓		✓	✓			Activision	動作
12	幽靈戰士		✓	✓	✓		✓		SSI	角色扮演
13	綠林傳奇		✓		✓	✓			Windham Classics	角色扮演、動作
14	夏季奧運會 II		✓		✓	✓			Epyx	動作
15	虎膽妙算		✓	✓	✓				Epyx	動作
16	魔界神兵		✓	✓	✓				SSI	角色扮演
17	灘頭攻防戰 I & II		✓	✓	✓				Access	動作
18	魔殿三部曲		✓	✓	✓	✓	✓		Epyx	角色扮演
19	七寶奇謀		✓	✓	✓				Datasoft	動作
20	全美越野賽		✓	✓	✓				Activision	動作





二月排行榜：

TOP 20 (ROC) 是國內九月份娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃依精訊資訊公司一月廿日至二月十九日中文說明書銷售數量累積計算而得。

名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	MAC	ST	發行公司	種類
1	百戰飛狼		✓		✓	✓			Mindscape	
2	諜對諜 I & II		✓		✓				Avantage	
3	潛艇任務		✓		✓	✓			Mindscape	
4	創世紀 III		✓	✓	✓	✓	✓	✓	Origin Systems	
5	全天候戰鬪機		✓		✓	✓			Sublogic	
6	轟炸大隊		✓	✓	✓	✓			Accolade	
7	極地之狐	✓	✓		✓			✓	Electronic Arts	
8	戰爭上古代藝術					✓	✓		Broderbund	
9	綠寶石勇士 II		✓		✓				SSI	
10	廿一世紀公路戰		✓		✓				SSI	
11	世界空手道錦標賽		✓	✓	✓	✓		✓	Epyx	
12	春之石		✓		✓				SSI	
13	鷹式戰鬪機		✓	✓	✓	✓			Micro Prose	
14	飛輪武士		✓		✓				Origin Systems	
15	戰魔		✓		✓			✓	Origin Systems	
16	卡門聖地牙哥		✓		✓	✓			Broderbund	
17	死亡潛航	✓	✓	✓	✓	✓		✓	Micro Prose	
18	創世紀 IV		✓		✓				Origin Systems	
19	入侵者	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Activision	
20	神戒		✓		✓				SSI	

TOP 20



排行來源：

*TOP 20 (USA)*取材自「*LOGIN*」雜誌

名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	MAC	ST	發行公司	種類
1	STAR FLIGHT 星際航艦					✓			Electronic Arts	
2	LEATHER GODDESSES OF PHOBOS		✓	✓	✓	✓		✓	Infocom	?
3	FLIGHT SIMULATOR Ⅱ 模擬飛行Ⅱ		✓	✓	✓			✓	Sublogic	
4	STAR GLIDER							✓	Rainbird	
5	MOEBIUS 忍者秘術		✓		✓				Origin Systems	
6	AUTODUEL 飛輪武士		✓		✓				Origin Systems	
7	CHESSMASTER 2000 棋王	✓	✓	✓	✓	✓			Electronic Arts	
8	ULTIMA Ⅳ 創世紀Ⅳ		✓		✓				Origin Systems	
9	BARD'S TALE 冰城傳奇		✓		✓				Electronic Arts	
10	SUPER BOULDERDASH 超級玉石陣		✓	✓	✓	✓			Electronic Arts	
11	PRINT SHOP 印刷鉅子		✓	✓	✓	✓			Broderbund	
12	MUSIC STUDIO	✓	✓	✓	✓	✓		✓	Activision	
13	MARBLE MADNESS	✓	✓		✓				Electronic Arts	
14	SILENT SERVICE 死亡潛航	✓	✓	✓	✓	✓		✓	Microprose	
15	BREAKERS		✓			✓	✓		Broderbund	?
16	HACKER Ⅱ 末日文件	✓	✓		✓	✓	✓	✓	Activision	?
17	STAR RAIDERS							✓	Atari	
18	PRINT MASTER 電腦印刷廠		✓		✓	✓		✓	Unison	
19	WORLD GAMES		✓		✓	✓		✓	Epyx	
20	SHARD OF SPRING 春之石		✓		✓				SSI	

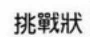


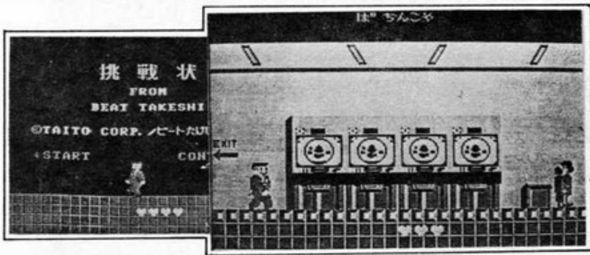
任天堂・日本

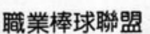
排行來源：

TOP 10（任天堂）取材自「FAMILY COMPUTER」

名次	遊戲名稱	發行公司	價格	種類
1	小叮噹	HUDSON	¥5500	
2	職業棒球聯盟	NAMCOT	¥3900	
3	挑戰狀	TAITO	¥5300	
4	魔法鏡	NINTENDO	¥2600	
5	神龍之謎	BANDAI	¥5300	
6	飛毛腿世界	BANDAI	¥8500	
7	超級金剛	TAKARA	¥4900	
8	金剛Ⅱ	KONAMI	¥5300	
9	魔洞戰紀	DOG	¥3400	
9	迷宮組曲	HUDSON	¥4900	
10	超級瑪俐兄弟	NINTENDO	¥2500 ¥4900	
10	水晶之龍	DOG	¥3400	


挑戰狀




職業棒球聯盟



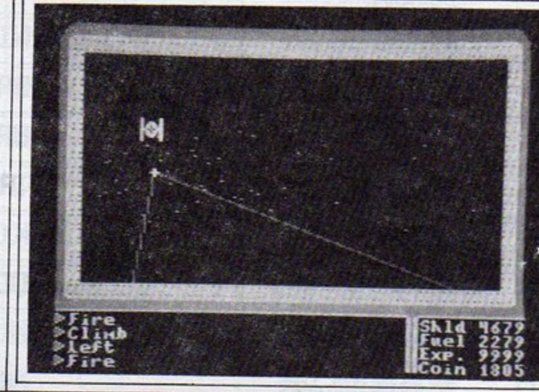
小叮噹

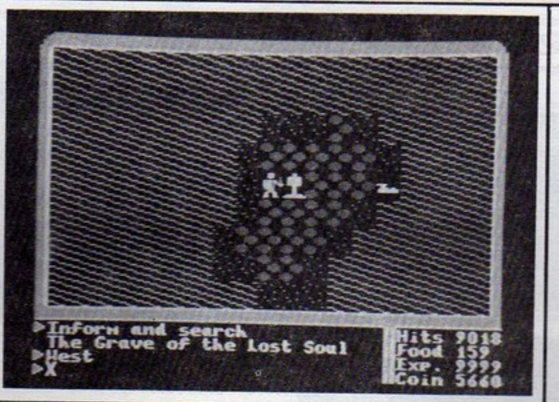


創世紀 I (革新版)

名　　稱：Ultima I
適用機型：Apple Ⅱ series
出版公司：Origin Systems
售　　價：$ 44.95







「原本和平富庶的Sosaria大陸陷入了恐怖時代！傳染病橫掃大陸，可怕的怪物四處掠奪。爲此Lord British突破時空的限制，召喚各界的勇士起義，以殺死邪惡的巫師，也就是罪魁禍首的人——Mondain。」

自從Apple電腦上出現角色扮演（Role-Playing）這類遊戲以來，許多玩家都開始對此類遊戲大大著迷。然而也有不少玩者，一直無法進入角色扮演遊戲（以下簡稱RPG）的殿堂一窺其奧秘。舉例來說，前年最偉大的一個RPG——創世紀Ⅳ（ULTIMA Ⅳ），問世至今，仍有人打電話來詢問創世紀Ⅳ的主要目的是什麼？（難道不會去查查Quest of the Avatar的中文意思？）諸如此類的問題，常常出現在讀者來函中，實在令人傷透腦筋。所以，如果你有上述問題，就應該買一份創世紀 I，從頭開始玩RPG 的早期遊戲，才是正確的途徑。

也許有人會懷疑Lord British爲什麼不專心寫創世紀Ｖ，而要花費心思來重寫創世紀 I 這個老程式呢？根據本刊總編的推測，原因可能有下列兩點：

1.創世紀 I 原是在 1980 年，由

California Pacific Software公司發行。但這家軟體公司，在1983年出版最後一套的遊戲軟體LADY TUT(埃及女王)之後，就不幸倒閉。從此以後，創世紀Ⅰ遭池魚之殃宣告絕版，許多有心想把創世紀系列搜集成套的玩家，也因此無法完成願望。所以Lord British才會再重寫創世紀Ⅰ，使所有玩家能買到一整套完整的創世紀系列。

2.創世紀系列中，以創世紀Ⅰ的執行速度最慢，因此有許多玩家看到創世紀Ⅰ就搖頭拒玩，不願意在這個遊戲上花費太多的時間，為改善這個缺點，Lord British才會重寫創世紀Ⅰ這個遊戲。以組合語言改寫的新版創世紀Ⅰ，不但執行速度加快，而且採用了新的造型及圖畫，比起以前用BASIC撰寫的舊版創世紀Ⅰ，不知好上多少倍！

革新版的創世紀Ⅰ，改以ProDOS撰寫程式，人物造型重新繪製，程式在去蕪存菁後，剩下一片一面，遠較舊版的創世紀Ⅰ精緻許多。而且其外包裝及說明書方面，也有了很大的改進。在精緻包裝的盒內，有四張印刷精美的彩色地圖，告訴你Sosaria早期四塊大陸上的地形分佈狀況；一袋各式的錢幣，那是Sosaria上通用的貨幣；精緻的說明書，告訴你如何進入Sosaria大陸，以及應該注意的事項。新版的創世紀Ⅰ，不論在外包裝，或是程式本身的品質上，已不輸創世紀Ⅳ了。

對了，新版的創世紀Ⅰ還提供了一項前所未有的能力：如果你使用的電腦是Apple ⅡGS，或是加裝了加速卡的Apple Ⅱ 電腦，則你可以按下 CTRL-A ，加快程式執行的速度。這是創世紀系列中第一個能用到ⅡGS或其他加速卡的程式，各位千萬不能錯過了！

／徐政棠

卡門聖地牙哥Ⅱ (美國版)

名　　稱：Where in the USA is Carmen Sandiego ?
適用機型：Apple Ⅱ series, 64K
出版公司：Broderbund Software
售　　價：US ＄ 44.95

玩過「卡門聖地牙哥」(Where in the world is Carmen Sandiego ?)的人想必從不斷追捕竊犯的旅程中，認識了不少世界地理。鑑於這類偵探遊戲兼具了娛樂和教育性，Broderbund 公司於1986年底，再度傾力推出卡門聖地牙哥的姊妹作——卡門聖地牙哥Ⅱ(美國版)。





遊戲一開始，卡曼珊蒂就上了每日新聞報的頭條新聞——越獄了！這號身手非凡的妙賊逃出牢籠後，便大肆招兵買馬，幹起她的老勾當——行竊。可能黑吃黑，也或許是「樹倒猢猻散」，在卡曼珊蒂入獄後，她的財產和行竊集團內的手下全告失踪。爲此卡曼不得不另起爐灶，重組幫派。

這個卡曼的目標轉移到美國，她預計在五十州和華盛頓特區轟轟烈烈地幹上幾票！而你——頂角偵探社的探員，又得開始四處奔波，調查嫌犯，申請拘票，終將竊犯繩之以法。

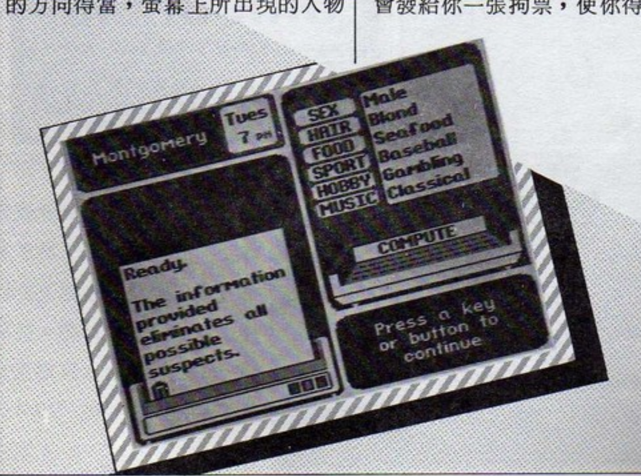
美國版的卡門聖地牙哥和世界版在遊戲型態上頗爲類似。首先美國聯邦調查局會告訴你，什麼東西在何處失竊了？嫌犯的姓別爲何？然後給你一個星期的時間查訪。所不同的是，在美國版中，如果你偵查的方向得當，螢幕上所出現的人物會與嫌犯的姓別相同，而不像世界版中，無論嫌犯是男是女，畫面都是一個賊頭賊腦的男性。

此外美國版的卡門聖地牙哥在主螢幕上，也提供給你所在城市的風景及相關的歷史與人文地理的介紹；左下角的目錄中共包含四個選擇項：查看鄰近城市航線網（ See Connections ）、搭機離開（De-part by plane ）、偵查案情（ Investigate ）、使用犯罪偵防電腦（ Crime Computer ）。

你在偵查案情時，每個城市有三處地方（例如歷史協會、觀光局、體育館），駐地人員會告訴你嫌犯的特徵；他（她）曾閱讀了那些書，詢問了那些名人或風景區的資料。這些資料你加以過濾後，便輸入犯罪偵防電腦，由總部經由電腦檢查那些前科犯有這類特性。如果檢查的結果僅剩一名嫌犯的話，總部會發給你一張拘票，使你得以依法逮捕嫌犯；若你捉到嫌犯，却沒有法院的拘票時，只得任妙賊逃之夭夭，大歎時不我予了！

大體而言，美國版的卡門聖地牙哥可以讓玩者瞭解到美國本土及阿拉斯拉、夏威夷兩個外島的粗略風土文物，但由於線索的提供不若世界版那麼爲台灣的玩者所熟知，因此征服過世界版的高手而言，美國版的卡門聖地牙哥是另一項挑戰的高潮，有智慧的你，是否又想一展大偵探的雄風？

／編輯部



綠寶石勇士 Ⅱ

名　　稱：Gemstone Healer
適用機型：Apple Ⅱ series，64K
出版公司：SSI
售　　價：US$ 39.95

曾被你奪回的綠寶石，在解除公主的禁咒後卻又自行破裂了。根據一位熟悉綠寶石的法師所言，綠寶石已被邪魔損傷，無法恢復原有的神力。但是除了使用綠寶石的神力之外，沒有其他能和地底的邪魔相抗衡。為了人類的和平，你決定帶著綠寶石，回到當初創造綠寶石的地球中心點，找出代表五大自然力的物質，使綠寶石復原。

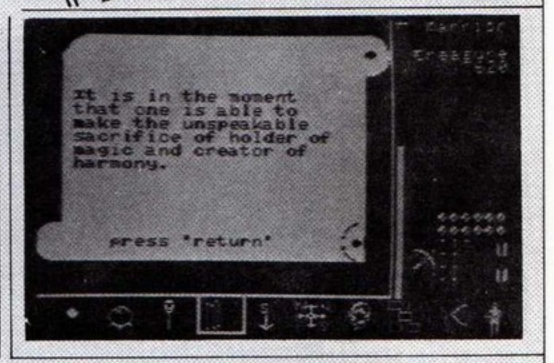
然而地心却是一個巨大的迷宮，其中散佈了許多具有法力的工具、古代留下的Pardoxus 卷軸、神劍和邪惡可怕的怪物；再加上唯一知道正確使用醫療工具，使綠寶石恢復原狀的人，已經慘遭惡魔殺害，僅留下一卷深奧的卷軸。卷軸上記載的知識無人能懂，但却和綠寶石能量構成的元素有絕對的關係。為此看懂卷軸上的奧秘，對你此行的任務有深切的助益。偉大的勇士們，出發吧！

SSI公司一向以出品戰爭遊戲聞名於世，但「綠寶石勇士 Ⅱ 」及1984 年出品的「綠寶石爭奪戰」，却是少見的動作型遊戲。如今的「綠寶石勇士 Ⅱ 」又比「綠寶石爭奪戰」更具挑戰性：

一、本遊戲會要求你輸入以十五個英文字母組成的名字，然後程式再根據前十二個字母繪製成一座迷宮。名字不同，迷宮就會完全改變！

二、在遊戲中，你得找到六座祭壇，二十七項工具，才有可能完成任務。比起以前只要找到五





片綠寶石的碎片加以組合，眞不知要麻煩上多少倍！

三、遊戲中你可以使用一柄長劍殺敵，增加了攻擊力量；或是使用某些奇特的寶物，找出逃出迷宮的暗門！

四、你必須看懂一幅奇特的古代卷軸，否則無法使用正確的工具，使綠寶石恢復法力。而你若想自行拼出二十五項工具的正確順序，機率是三千一百二十五分之一。

如果你玩過「綠寶石爭奪戰」，相信你對上述的資料一定會感到十分吃驚——那還等什麼？如果你沒看過「綠寶石爭奪戰」，那你更應該買下這個夠你玩一輩子的遊戲，相信你一定不會後悔！

／徐政棠

肉搏大賽

名　　稱：Bop'n wrestle
適用機型：Apple Ⅱ series, 64K;
　　　　　IBM PC/XT, 256K
出版公司：Mindscape
售　　價：US$ 39.95

如果不健忘的話，各位讀者應該還記得在「精訊電腦」第三期的遊戲推薦部分，曾介紹過任天堂的「摔角」遊戲，使不少Apple玩家心癢不已。現在Apple也推出一個美式摔角——肉搏大賽，雖然畫面的精緻程度無法與任天堂相媲美，却比任天堂者有更多的選手、更複雜的動作。

「肉搏大賽」最大的特色在於不像其它同類型的遊戲一般，只能從左右攻擊，而改成可以從四個方向進行攻擊。此外比賽場地的四邊繩及四個角柱皆可派上用場，一如眞實摔角大賽的進行。

在摔角比賽中，你必須視對手的招式給予適當的反擊，才能致勝。因此在招式的配合使用上必須潛心研究。本遊戲中的動作共計有抓人、搥人、膝撞、反轉投擲、過肩摔、飛身下壓等廿三種技巧，而且雖然你將搖桿往同一方向拉，但所面對對手站立的方向不同時，則會產生不同的攻擊招式。所以要從大小不斷的戰役中，熟悉搖桿的操作代表意義，才能步步爲營，爭取向上屆冠軍帝王紳士（Lord Toff）的挑戰權。



提到這位帝王紳士，就得介紹介紹肉搏大賽中的各路英雄。他們各有擅長的絕招，在你尚未熟悉搖桿操作之前，可能會被摔得七葷八素；但如果你是老手時，告訴你一個秘訣——以其人之道還治其人之身。無論對手擅用壓人、拆脚或是過肩摔，只要你謹記每一位對手的絕招，並且先下手爲强，不讓他有機會使用，你榮登冠軍寶座之日亦不遠！

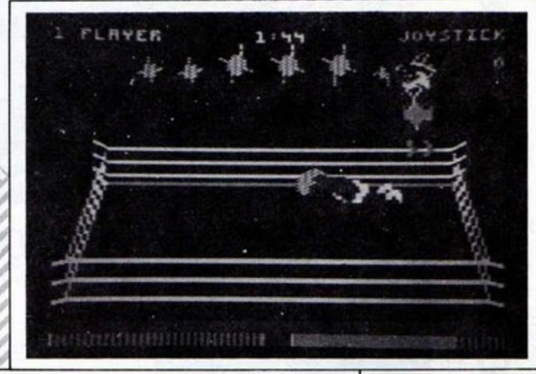
「肉搏大賽」中共有十位高手：

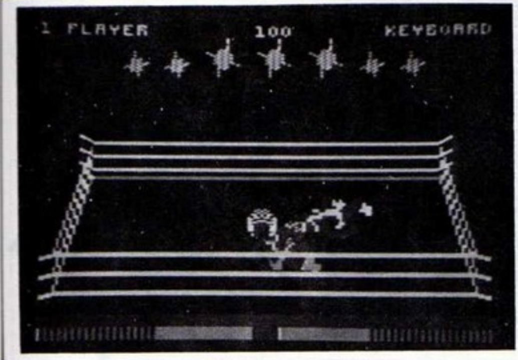
- 耀眼的格雷哥——摔角場的新秀，任何招式皆是其絕招，能否成爲一匹黑馬，尙待磨練。
- 密蘇里的壓碎機——絕招是擲人加上壓術，常用旁門左道，小心著了他的道。
- 害羞的殺人者——折脚的功夫厲害得很！
- 急躁的費文——脚上的絕技特强！

- 汽油彈麥克——以鐵頭功揚名立萬。
- 飛翔的天鷹——拿手好戲是鷹姿般的飛身下撲。
- 憤怒的阿布達——他的絕招是將對手倒頭撞地，這曾使得許多選手折斷脖子，無法再參加比賽。
- 蒙面的棘手人——在比賽中像個拚命三郎，只爲戰鬥而活。
- 海盜船長——過肩摔是他的絕技，對付他採遠攻的方法較有勝算。
- 帝王紳士——上屆世界冠軍，各種招式皆擅長，生命點數的恢復能力快的驚人！

看到這十大高手，是否手癢了呢？「肉搏大賽」不僅可訓練你的反應力，更可讓你在閒暇之餘享受摔角的刺激，或許還能藉此發洩一天工作下來心中所受的怨氣。

／編輯部





大金剛 II

機　　型：任天堂（卡匣版）
出版公司：KONAMI
售　　價：¥ 5,300

大金剛從紐約市世界貿易大樓墜落。衆人嘩然。電影散場。

十年後，由於一名女醫師對大金剛實施人工心臟移植，金剛復活，再度登場。

「大金剛 II 」在全省首映的收益，已做爲購買小金剛的基金。

一九八七年初，電玩市場上推出「大金剛 II 」。

我手握控制器，端坐在螢幕前，心中期待大金剛能衝破重重困難，救出母金剛，並與小金剛一家團圓。不要再重蹈電影上的覆轍——魂歸西天。

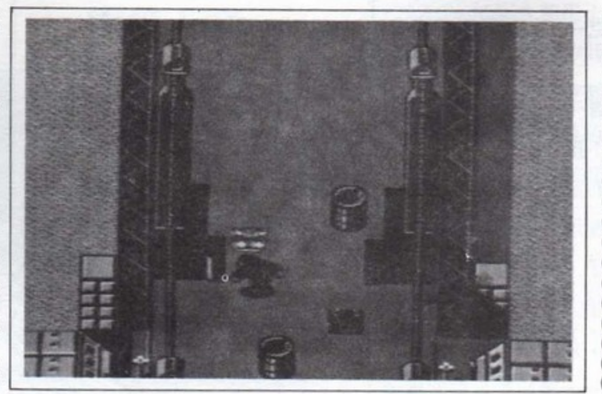
凡生存在天地間的生物皆有他獨特的感情世界，更何況是與萬物之靈人類血源相近的靈長類！大金剛的本性原是溫順柔和，只因爲解救母金剛而必須訴諸暴力，以抵抗外來的壓力和橫阻。這是生物的一種原始本能。但反過來看人類本身，常常爲了利之所趨，枉顧法紀和倫常，愧煞！

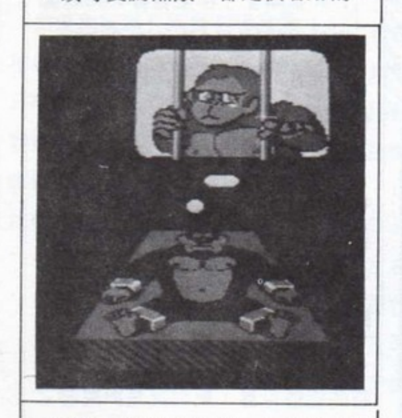
閒話少提，讓我們一起先來看看「大金剛 II 」這個遊戲吧！

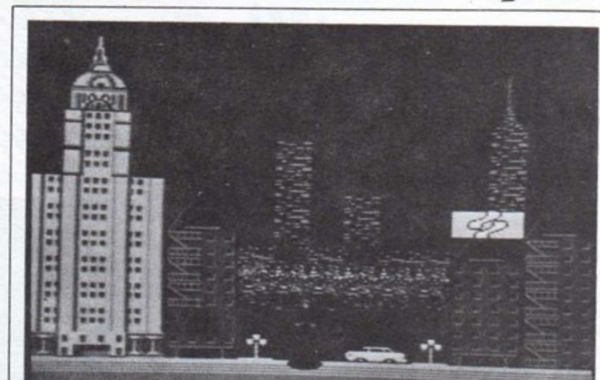
整個遊戲的內容共可區分爲九大區域，這些區域包括軍事機場、叢

林、城市、海、山等，而第九區域則是母金剛的所在。每過一關時，可得一把鑰匙；換言之，你必須取得八把鑰匙才能進行最後的任務，解救母金剛。

但別忘了，大金剛是因移植人工心臟才告復活，所以沿途上所散置的人工心臟是恢復生命點數的來源，不可不拿。此外，諸如其他可增加威力的寶物，也要多多拿取，或可增加岩石數目，或可使速度加快，或可變爲無敵，都是很管用的。







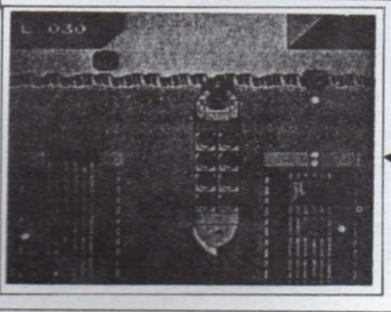




另外，在攻擊方面，大金剛可以出拳攻擊敵人，以碩大的身軀跳起來壓壞建築物或敵人，甚至能拋出岩石砸毀阻礙物。只要以(SELECT)鈕進行切換就可以了。

本遊戲尚有一大特色，即在每一區域中皆藏有通往下一區域的跳關區，使你能快速一覽九大區域的畫面。但是這些跳關區皆以隱藏的狀態存在，你可得仔仔細細的尋找。

/編輯部





鬪之輓歌

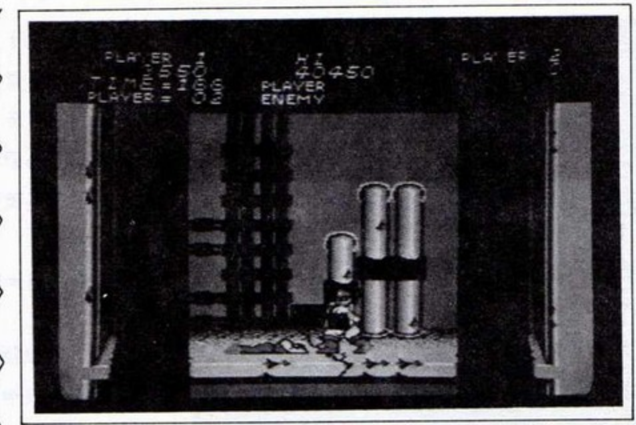
機　　型：任天堂（卡匣版）
出版公司：CAPCOM
售　　價：¥5,500

這是一個核戰爆發後的世界，殘破的建築、毀壞的汽車，到處呈現著一片晦暗無生氣的景象。爭權奪勢後的盟主，由生性兇殘的劍王杜魯薩所取得，而受苦的却是無辜的蒼生。但久處於和平的人們，怎堪如此暴政，便紛紛起來反抗杜魯薩。無奈杜魯薩殺一儆百的手段，令人不敢領教，最後只得推派一名劍法高超的劍士——柳，前去執行這項艱難的任務。

身手矯捷的柳，不僅劍法高超，就連赤手空拳的手脚功夫亦是了得，爲了解救天下蒼生的痛苦，他不顧一切的拿起劍、舉起盾步向危險的另一端，希望能爲劍王奏起輓歌來。

「鬪之輓歌」即是以這樣的故事爲背景所譜成的一個遊戲。整個遊戲共可分爲六大階段，每個階段又可分爲前段、後段和地底三部分，並以横直兩向交錯出現。沿途上更分佈了許許多多的寶物，以備柳的拿取，助他更順利的過關斬將。可算得上是個典型的動作遊戲。

由於遊戲中敵人出現的速度相當快，再加上主角柳是個能攻能守，



又能赤手空拳打鬥的高手，所以在控制器上的操作更要格外熟練才行。操作方式可分爲以下兩種情形：

1. 以武器攻擊

十字鍵——控制主角柳的行動，上、下、左、右分別代表跳躍、蹲下、向左移動、向右移動。

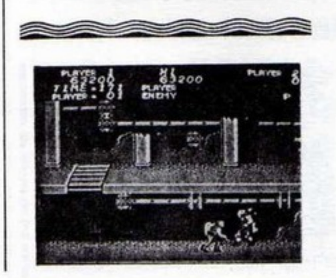
Ⓐ鈕加十字鍵——隨著十字鍵按下的方向以盾防禦。

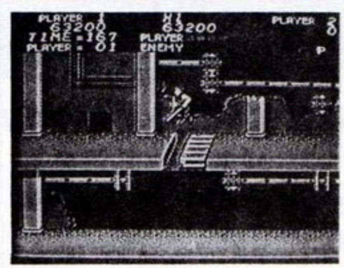
Ⓑ鈕加十字鍵——隨著十字鍵按下的方向以劍攻擊。

2. 赤手空拳攻擊

十字鍵——同上。

Ⓐ鈕加十字鍵——隨著十字鍵按下的方向踢腿攻擊。





Ⓑ鈕加十字鍵——隨著十字鍵按下的方向出拳攻擊。

此外，在標題畫面一出現時，更可讓你選擇單／雙人進行遊戲。單人時，你則控制著主角柳的行動，進行遊戲；雙人時，你與朋友則分別代表正邪兩方進行對抗。嘿！可千萬別給正義的一方「跌股」哦！

／編輯部

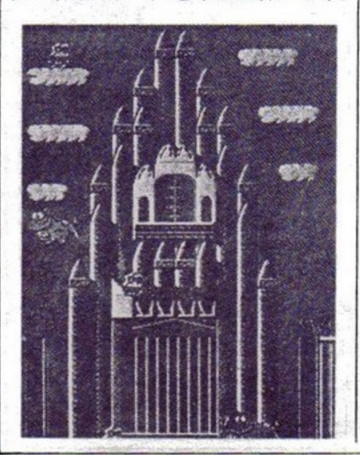
十王劍之謎

機　　型：任天堂（卡匣版）
出版公司：BANDAI
售　　價：¥ 5,500

據傳聞，上帝在創造天地之初，特製了一把十王劍，此劍具有穩定時空次序的功能，也因此地球上的人類得以安享循序漸進的歷史演進。因爲這把十王劍對人類是如此的重要，所以上帝將它隱藏在一個不爲人知的隱密角落，靜靜的執行它的任務。

然而就在宇宙曆 2030 年那年，整個時空却突然停頓，人類也不再是以前的清麗模樣，個個都成了張牙舞爪的恐龍和怪獸，這個世界全走了樣！

僅一夕之間，地球的歷史恐怕從此就要改寫了。但天無絕人之路，先別太悲觀，在地球上的某一個角落裏尚有一位人類僥倖地生存下來，名喚橋本名人傑尼亞。此人是一名科學家，自從地球慘遭劇變後，便一直藏匿在地底的某處潛心研究製造時光飛行機，並著手調查整個事件的來龍去脈。



根據橋本名人調查所得的結果如下：

「上帝創造天地之初，用以穩定時空順序的十王劍，已被入侵地球的火怪所盜，並將這把劍分解成數份，投擲於各時空之中，自此人類的時空便開始停頓不再依序演進。此外，這位從異星而來的異類火怪更運用法術，將人類全數退化至史前時代的恐龍世界，否定了人類的一切價值，更是人類文明的一大浩刼。」

橋本面對著這份調查結果，心中多麼清楚自己肩上所背負的責任，是何等的偉大和艱難！萬一失敗，只怕人類一詞將永遠成爲歷史上的名詞了。但是不幸的事情還是發生了，就在橋本名人完成時光飛行機之後，再度前往地面探查情勢時，不愼被火怪發現了！火怪當然不可能放過他，只一瞬間橋本名人也變成了一隻恐龍。這下糟了！只怕大勢已去。忽然橋本名人靈機一動，立刻返回他的地底世界，親自駕駛時光飛機，再前往各時空中，找尋十王劍的分解部分，將其組合成原型，那麼時空順序不是又可復原了嗎？時光飛行機出發！



變爲小恐龍的橋本名人傑尼亞，駕駛著時光飛行機往來於各時空中，他必須通過五個不同的時空——恐龍島、未來都市、妖界魔境、遠古埃及和神之世界，每個階段又有地上和地下兩部分，再加上把守的頭目個個厲害非凡，幾場苦戰自是免不了的。

爲求較大的勝算，在出發之前應先練練身手，控制器上的十字鍵：控制時光飛行機的上下左右四方，或下飛行機後橋本的行走方向；Ⓐ鈕：可向斜下方發射子彈；Ⓑ鈕：可向前方發射子彈。

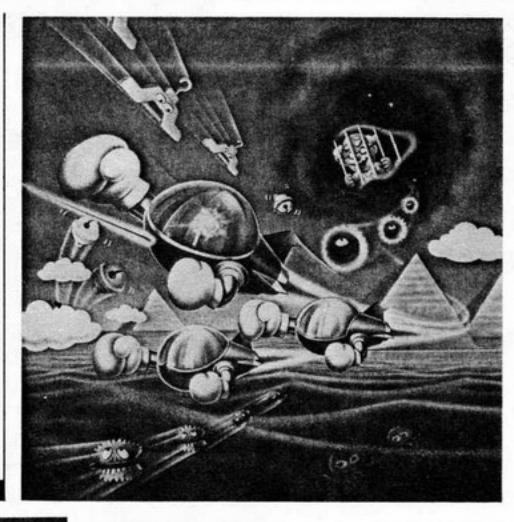
事實上，「十王劍之謎」在設計的過程當中，與其他遊戲有個最大的不同點，不管是人物造型或遊戲結構，皆是經由廣徵讀者的意見構思而設計成的，再以眞人橋本名人爲主角（同「高橋名人冒險島」中的高橋名人），組成了這個遊戲。或許這種經由讀者的建議而來設計遊戲的主意確實不錯，只是不知台灣玩家與日本玩家的口味是否相同？

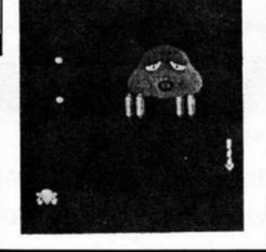
／編輯部

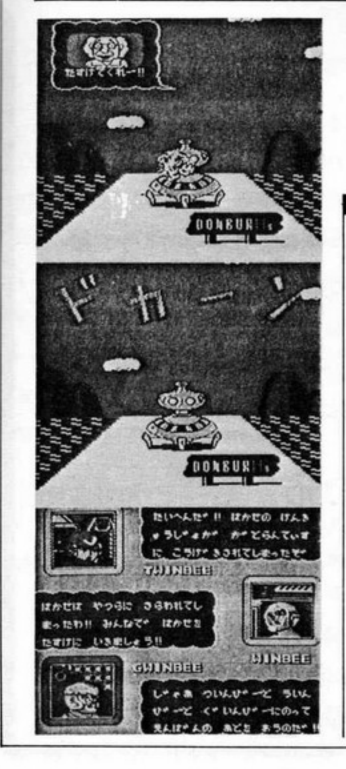
兵蜂二代

機　　型：任天堂（磁片版）
出版公司：KONAMI
售　　價：¥ 3,100

百年前，通部利島上的人民爲了維護自身的安全，於是推派有「東方愛因斯坦」之稱的科學奇人——西納蒙博士，製造出兩架性能極優異的戰鬥機：滋依米機、烏依米機，以對抗香料大王的來侵。戰爭勝利後，西納蒙博士爲了讓他那偉大的頭腦休息一番，便進入冷凍睡眠機中進行休息。







百年後，從冷凍睡眠狀態中甦醒過來的西納蒙博士，直覺有新的危機即將到來，於是日夜趕工製造第三架戰鬥機——格依米機。

就在格依米機完成的當日，博士突然離奇失蹤。經調查才知是百年前的那場戰鬥所種下的禍根，幕後主使者竟是當年侵犯通部利島的香料大王的孫子——卡托拉廸斯。而百年前那兩位英勇作戰的英雄却早已作古多年了，此次的作戰任務則由西納蒙博士的第四代子孫來執行。但是這三位曾孫能否青出於籃，再次從香料大王手中拯救通部利島和博士呢？拭目以待吧！

「兵蜂二代」整個遊戲的最大特色是可供三人同時進行遊戲。一般的遊戲最多可供兩人同時進行遊戲，但在本遊戲中，只要再外接另一搖桿，即可讓滋依米、烏依米和格依米三機同時出動，享受闔家娛樂的溫馨愉悅。若想一人獨玩或兩人合作時，享受另一種刺激，也無不可。

遊戲的畫面是以縱橫交錯的行進方向來進行，較不呆板。人物的造型也非常俏皮可愛，全是你我能在日常生活中見到的日用品、昆蟲和食物等，不但不具暴戾之氣且溫馨俏皮，頗適合父母與小孩共同遊玩

。全部內容共可分七大關，簡單易玩，當你達成任務救出西納蒙博士時，還會受到盛大的恭喜呢！

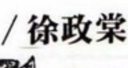
此外，遊戲進行中，若你的戰機不幸被擊中時，會產生一個機魂往上方飄去，此時立刻將機魂抓住，就能令你的戰機起死回生，但只有一次機會。若是二至三人進行遊戲時，也可趁機劫取他人的機魂以爲己用。但如果你的技術稍遜，眞的GAME OVER 了，也可利用在GAME OVER 頁上的繼續進行遊戲，而不必再勞動ⒶⒷⒷⒶ按個不停了。

雖然「兵蜂二代」是個純射擊的遊戲，除了必須不斷發射子彈以對付蜂湧而來的香料子弟外，還要時時注意飄浮而來的各色鈴噹，這些因顏色不同而具不同功能的鈴噹，取得後有助於遊戲的順利進行，或能改變武器的威力，或能增加防護罩作爲防禦。

俗云：「三個臭皮匠勝過一個諸葛亮」，兩男一女三位曾孫能突破香料子弟軍的層層攻擊，達成救出博士的任務呢？不要吝於助他們一臂！

／編輯部





/徐政棠





泰倫奪鍋歷險記



「精訊電腦」曾在第四期刋出「黑神鍋」的故事背景與問題篇，相信各位玩者必為其立體動畫和精采的情節，或得心應手，拍案叫絕；或茫然無措，處處遇到障礙。不管您玩「黑神鍋」的經驗是屬於那一種，本期所刋出的解答篇，希望對您都能助一臂之力，讓您更溶入這個狄斯奈的神奇世界。

□常見的問題

A1：查看每一個角落，也許你會得到 一些暗示（按兩下搖桿的零 號鈕，或是按⑧鍵，使用〃LOOK〃指令）。然後進入杜本的房子（就在剛開始的地方），和他談話。在杜本身邊做（DO）些事情（按下⑥鍵或使用搖桿），杜本會告訴你從何開始。

A2：不用打入文字指令，這又不是打字測驗。這是個「動作性的冒險遊戲」，一切行動均可用搖桿及數字鍵代替，你完全不需要輸入文字。上面那句話也不算對，當你準備遊戲的貯存磁片時，需要打入〃INIT DISK〃指令。不過這是遊戲中唯一的文字指令。

A3：玩電腦遊戲時，千萬別去接電話！要不然，你也可以在離開前按下ESC鍵暫停。「黑神鍋」這個遊戲和眞實生活一樣會計算你所花費的時間，所以千萬別浪費時間。

A4：在某些電腦上，你可以打入SLOW（慢速）、NORMAL（正常速度）或FAST（快速）等 指令，來調整遊戲進行的速度。但 有些動畫效果永遠以正常速度來顯示，不會因你的行動速度而改變。

A5：查看第四期"如何控制遊戲中的事物"一節。

A6：照著上列問題的指示進入狀況欄，用游標選擇欲查看的物品，然後按下空白蘋果鍵。



橋下藏有食物袋。



隱藏韓文的安全所在。

A7 ：只要記住幫助鍵（HELP KEY），按下它，螢幕上就會顯示出所有的控制用鍵。事實上，你常用的指命不過是進入狀況欄、看、用、作這幾個動作而已，記清楚就行了。

A8 ：原因是你沒有常常把遊戲的進度貯存起來。如果你常常把新的進展存到磁片上，每次你發生意外之後就不必重新來過了。要貯存遊戲進度，你需要一片空白磁片，照著前文所述的步驟實行，然後依照記述的方法把遊戲貯存在磁片上。一旦你發生意外，只要把遊戲進度從貯存磁片上取回，就可繼續下去了。

□在杜本山莊附近

A1 ：在山莊附近找一些飼料餵韓文。你可以用火爐上的豬食，或是用山莊後面的玉黍蜀餅。

A2 ：牠喜歡和你玩啊！我想牠是一個十分生動的動畫效果。換句話說—沒有任何理由！

A3 ：哈！恭喜，你落入了第一個陷阱般的愚笨問題！你爲何要閱讀這段文章？你根本不可能讓羊飛翔啊！這證明了很多的暗示解答只不過是一個陷阱罷了！從現在開始，你必須答應我不得亂翻解答。舉起你的右手跟著我唸：我不再亂看解答，我不再亂看解答……。

A4 ：爲了讓你過河之後仍能保持鞋子的乾爽。此外，可幫助韓文越過小河，因爲她不會游水。也許那不只是一座橋，或許還有一些物品…。在橋下藏了一只魔法食物袋。假如你站在橋東邊的河水內就能找到它，如果你找到了這個食物袋，你就再也不會飢餓了。

A5 ：你可以友善一點；或給他一些食物。他最喜歡餅乾和蘋果。但是如果韓文和你在一起，GURGI 就不會出現。

A6 ：你需要鐵鎚及釘子才能著手修理。不過遊戲中既沒有釘子，也沒有鐵鎚。簡單的說—你辦不到！

A7 ：如果你有一條牽豬繩的話，跳到下方的※去閱讀。不要游泳，豬可不喜歡水。過河時，帶著韓文穿過小橋。當韓文遠離你時，別到其他畫面去。

※ 哈！你讀這段幹什麼？在這個遊戲中根本沒有牽豬繩！

A8 ：先別絕望，你必須前往角皇的城堡把她救出來。（參閱「在角皇的城堡內」及「在城堡的第一層」這二節的暗示。）

A9 ：你最好在灌木叢中找尋徹底一點，並在某些灌木之後仔細的探索。

或從韓文的豬舍開始向南走。韓文不喜歡水，所以穿越河上的小橋。再向南走，然後向西走，再往西走，你就會到達灌木叢了。隱密小屋就在其中一叢灌木的後面。繼續往石堆後走，接著走到東邊石頭後的那叢灌木的後面。再向東方走到畫面邊緣，然後再向北走，直到你碰到北邊那叢青色大灌木。接著走向螢幕的中央。

□摩華沼澤

A1：有兩個方法。其一，注意到沼澤中許多零亂散布的石塊及樹根，其中有些石塊可支撐你的重量，讓你通過。使用DO（做）的指令，可使你從石塊跳往對面的方向。如果你不慎落入流沙中，下次試試朝不同的方向跳躍。

其二，如果你擁有精靈王國的飛行粉，那麼在沼澤的任何地點均可使用。接著你就可以任意飛翔，直接飛入沼澤中的小島。

A2：飛呀！飛越摩華沼澤。要不然你怎能見到女巫？

A3：你在玩什麼遊戲？「黑神鍋」內沒有任何特殊的樹木，所以沒有獎賞。這不是暗示，是圈套！

A4：你可能需要多飛越幾次才能完成任務。

A5：她們比較喜歡具有魔力的物品。如果你給她們魔鏡的話，她們會饒了你的小命。

你必須給她們一項貴重的東西，才能從她們的手中得到黑神鍋。如果你把魔劍送給女巫，她們將會把黑神鍋給你。

□精靈王國

A1：在杜本山莊南方的地底下，精靈們居住在瀑布旁的湖內。

A2：方法有二，如果你尙未從城堡中救出韓文，跳到*去閱讀；如果你有魔術字（Magic Word），則跳到下面的※去。

韓文安全時：

湖邊會出現豬的足跡，表示她曾經來過此地。然後從湖的左邊（韓文足跡旁）開始，向右邊跳到湖中的石塊上，連續跳躍，直到你到達右方的大石頭上爲止。之後，你就到達精靈王國了。

※在瀑布旁有一塊不太尋常的大石站在石頭附近，然後用魔術字。

*必須是韓文在安全的狀態下，你才可能找到精靈王國。

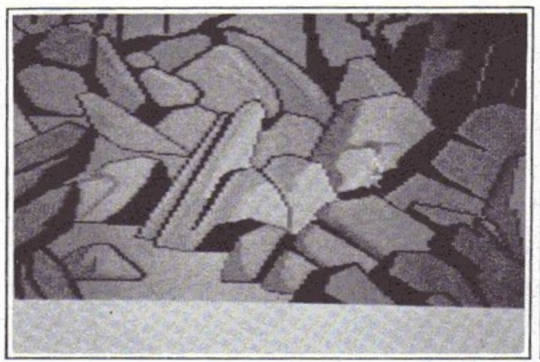
A3：想想看精靈王國的人喜歡些什麼樣的東西？音樂。不妨試著送給一把琵琶（Lute）或豎琴（Harp）。



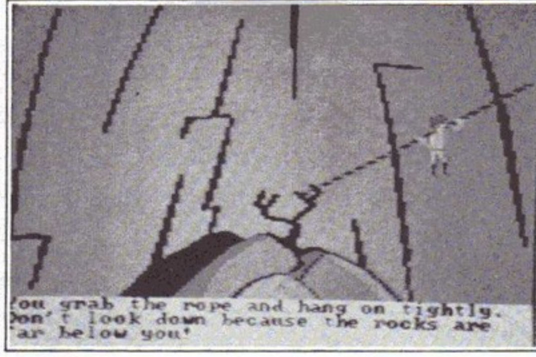
在樹洞中找到琵琶。



在恐怖森林區內找到一把短劍。



穿過複雜的石陣需要訣竅。



必須利用繩子才能到達城牆外圍。

□進入角皇的城堡

A_1 ：它們的表面太光滑無法爬越，試著找一條通路穿過去。通路在——先走到螢幕右下方的一堆石塊後面，再向右走。幾乎快到螢幕盡頭的地方，有一個由二塊石頭排成的V字型，V字型中間就是隱藏的通道。在你走入通道時，泰倫會完全隱沒在大石後。繼續向北走入通道之後，在第三排石陣中再找另一個V字型的石陣。找到之後，向北走入V字中央的通道，然後向西走，再向北，接著再向西走。當泰倫走到最左邊的石塊背後時，轉向北方。並儘可能的朝北接近，然後向東走到畫面中央，再向北走，就通過石陣了！

A_2 ：你辦不到的！或許有其他方法可讓她安全的進入城堡。不過話說回來，你為何要把韓文帶到角皇的城堡??!

A_3 ：你不能光用手腳爬上去！在你的斜上方有一株枯樹，只不過位置高了點。還記得杜本曾親手交給你一項物品，他說你可能會需要用到它。對了，用繩子架橋，就這麼簡單。

A_4 ：注意，爬繩子時，你只能用斜向移動鍵，或是把搖桿移向斜角。

A_5 ：它只能用在某些特定的地方，你站的地方不對，它就不會生效。或許你可以到摩華沼澤試試看！

A_6 ：你現在應該站在一片垂直石牆的頂端，通過那狹小的走道，爬上多縫的石牆並非不可能。只要去「撞」石牆，就能使泰倫在石牆上爬行。隨後爬行到走道上，泰倫就會恢復步行的移動方式。

A_7 ：不行。而且只有它仍留在那裡，你才有希望回到杜本山莊。

A_8 ：千萬不要爬到兩側或是石牆之上。當你要爬到走道時，確定自己下降之後一定能站在走道上。此外，必須在走道的中央行走，別碰到走道的兩側。還可以打入〞SLOW〞指令，讓泰倫的速度慢一點（如果你的電腦有這個功能的話）。

A_9 ：抱歉，第一次通過這座橋總是比較困難的。不過多練習會使你的技術好一點。給你一個建議：最好用斜向移動。

□在角皇的城堡附近

A_1 ：方法有二：游過護城河，穿過危險的鱷魚群；或是走過吊橋。

A_2 ：首先，你得留心這一點，你的游泳速度和鱷魚的速度是一樣快。現在運用你在三角學中的知識，再回憶一下幾

何學，或許能派得上用場。哈！原來你不懂幾何和三角！直接了當告訴你好了，那就等鱷魚游到兩側時，再下水游過它們中間。由於二者的速度相同，鱷魚就無法追上你。

A3：當然可以。有時角皇的手下會出現在城外，準備把補給品送入城內。如果你看到有個黨羽拖著運貨車，那就對了。立刻走到車邊，然後跳入車內，他就會帶你入城。一旦你進入城堡，千萬別立刻離開貨車，否則馬上會有人來追殺你！如果你已經跳出貨車，可以再跳回去。那些黨羽並不十分聰明，他不懂你用什麼方法離開他的視線。

A4：不，你不可能辦到的！

A5：如果你跌落之後，仍能僥倖躲過鱷魚群游回城牆下面，你可以再試一次。不過，跌落時別讓石頭砸到你。隨後，用〞DO〞指令，爬上城牆。但是別去碰那些既大又光滑的石頭，它可是令你不斷跌落的主要原因。

爬上去之後，移到左方的窗口旁邊。然後用短刀割斷窗口的樹藤，你就可以進入城堡了！

□在角皇的城堡內

A1：當角皇的黨羽找到你時，可以躲在掛氈之後，暫時保護自己。

A2：可以的。不過你必須十分小心。

A3：你可以俯視整個王室，而不會被任何人發現。

A4：你需要閱讀這個問題的答案嗎？去拯救她吧！在她未顯示出黑神鍋的所在位置之前救她一你將會打破法術一然後立刻逃走！不過，你得先從包廂上跳下來。

A5：韓文只能拖延一段時間，一旦她顯示出的影像指示黑神鍋的位置，或是你拖延太久的時間，她就會告訴角皇黑神鍋的所在。如此一來，彼登王國就完蛋了！我只能希望你下次好運一點。

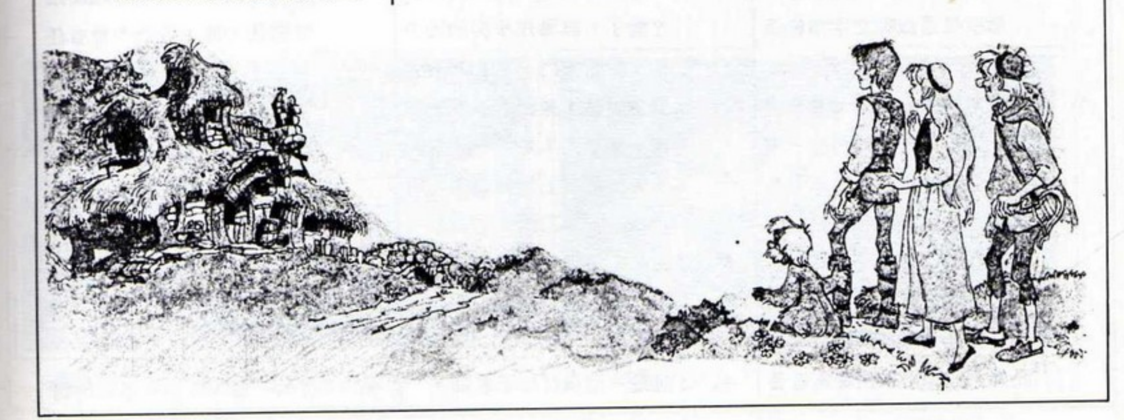
A6：找角皇的死亡軍隊，它們在角皇王城的地窖底下。你找不到？在東南方！

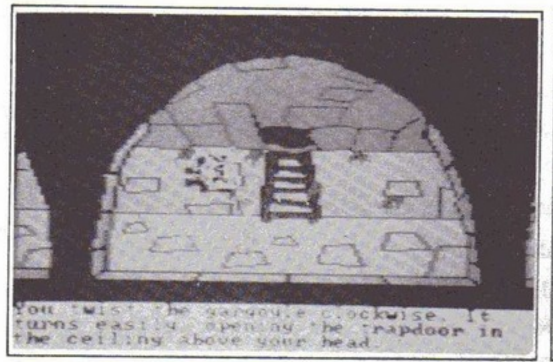
□在城堡的第一層樓

A1：試著到包廂去，其他人就很可能出現在王室內。

A2：開玩笑！這雖然是一個老少咸宜的冒險遊戲，你還不如去泡一杯牛奶，對你的身體會有好處。

A3：共有三條路：由看台跳出去；或是走過吊橋（如果吊橋





這是另一個秘密通道。



泰倫與公主找到仁慈國王的墓室。

沒有升起）；若你是從城堡外爬牆進城堡的，你可以依原路回去。

A_4：當然可以，只要把繫橋的鐵鍊砍斷就行了。我想你該不會試著用小刀去砍鐵鍊吧！應該用魔劍。

A_5：打電話來告訴我，你用什麼方法辦到的，電話費我付。事實上，你的答案應該和 Infocom 公司的精美圖畫一樣，就在下面的方格內。

附註：Infocom 公司出品的遊戲軟體是以純文字情節著稱。

A_6：那些黨羽的行走速度和你完全相同，只要走對方向，就可以輕易的避開。而且那些黨羽的智商並不怎麼高，你可以躲在任何物體的後面，他們會認爲你已消失在空氣中，然後大惑不解的離開。此外，你也可以用魔劍嚇昏他們，使他們沒法對你造成任何傷害。不過當他們醒來時要小心一點。

A_7：當然是遊戲的主要設計者及程式撰寫者。

□地窖之內

A_1：除非你身上有魔劍否則你辦不到。

A_2：在四處看看吧！難道你從沒看過以前的西部警匪片？當你被關入牢房時，你該如何引起別人的注意？對了，試著用牢房內的小杯子敲擊牢門；和Eilonwy公主說話，並跟著她走下地窖。繼續走入地面上的方洞。若方洞被石板關起來，用〞Do〞指令打開。

A_3：你必須通過地窖通道的守衞，此時若有魔劍在手，則大有助益。

A_4：他是一個很好的音樂師。

A_5：找一些十分愛好音樂的人，那種身上有翅膀的種族。不！不是 gwythaint 那些怪物！再不然把它送給精靈王國的國王 Eiddileg 。

□在地窖之下

A_1：多注意 Eilonway 公主的小光球；或到通道的西北角去。並查看你面前的石牆，靠過去，移開石頭，進入墓室內。

A_2：在角皇尙未找到黑神鍋使用它的法力前，它們不會有任何動靜，你可以進一步的查看下一節內的暗示。

A_3：到通道的南方。並查看牆上的頭形石像，轉動石像，爬上梯子。

□在角皇的秘密房間內（接近遊戲尾聲）

A_1：從另一個入口進入這個房間

，讓你能站在角皇的上方。這個入口在地窖內Fflewddur的牢房外，再穿過東面牆上的鐵閘欄，就成了。

A_2 ：在走道的盡頭跳下去，做些可以把角皇嚇退的事。他既是如此的邪惡，內心一定十分的恐怖，讓他面對魔鏡看看。

□和女巫們交易

A ：耐心是主要的關鍵。別「用」也別「做」任何事，直到女巫們給了你最有價值的物品。

警告：在完成任務結束遊戲之後，才能閱讀下面的文句。擅自閱讀，則會失去所有遊戲樂趣。

舉　例：你如何在遊戲開始時餵飽韓文？

答　案：用杜本火爐上準備好的豬食；或用杜本屋後的玉黍蜀餅。

Q_1 ：你曾讓Gurgi 認為你是他的「永久朋友」嗎？

A_1 ：你可以讓這個遊戲以不同的方式進行，結果也不盡相同。

Q_2 ：你如何使膽小的Gurgi 成為你的朋友？

A_2 ：我餵他蘋果；或餅乾。

Q_3 ：你如何進入精靈王國？

A_3 ：救出韓文之後，我在湖面上石塊跳躍，直到跳到最大的石塊上。再用魔術字使石塊下降，進入瀑布旁的洞穴。什麼魔術字？當然是你把韓文帶到隱密小屋後，Gwystyl 給你的魔術字！

Q_4 ：你送什麼東西給Eiddileg王而得到飛翔粉？

A_4 ：在樹洞內的琵琶；和Fflewddur Fflamm的豎琴。

Q_5 ：你是如何見到女巫？

A_5 ：我使用了精靈王國的飛翔粉；我在石頭上跳躍。

Q_6 ：你如何進入城堡？

A_6 ：我游過滿佈鱷魚的護城河，爬上城堡的石牆，避開落下的石塊，然後用短刀割斷窗戶上的藤條。（眞累！）；或我跳入運貨車中，讓角皇的黨羽送我入城。

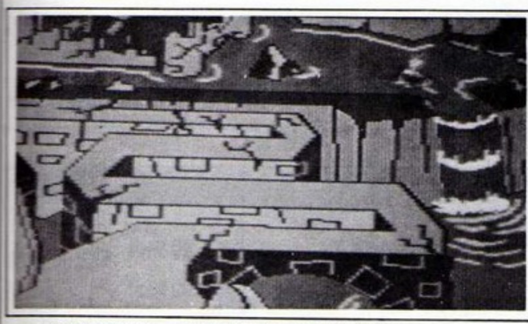
Q_7 ：你如何進入地窖下的通道？

A_7 ：我跟著Eilonwy 公主走入牢房內的洞口；或從酒桶後的垃圾管道下去；或從牢房外的暗房門下去。

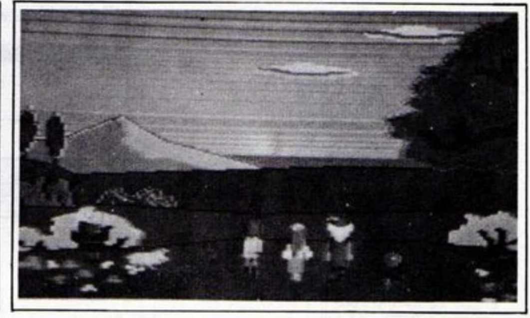
Q_8 ：你如何把韓文救出險境？

A_8 ：我將她送到隱密小屋；或將她從城牆上丟下去；或讓她和Eilonwy 公主一起，從墓室中的洞穴離開；或是她自己從墓室中的洞穴離開；或我帶著她，用魔劍砍斷鐵鍊，然後越過吊橋離開。

Q_9 ：你如何放開Fflewddur



遊戲成功後，泰倫順水而下的鏡頭。



大結局。

Fflamm？

我解開了綁住他的繩子；或用在地窖中找到的鑰匙打開鎖住他的鐵鎖；或用魔劍割斷了他手上的繩索。

你有沒有試過……

找到琵琶時立刻使用它？或是在樹邊連續使用它兩次？

在沒有和膽小的Gurgi 做朋友的情況下結束遊戲？

不用蘋果及餅乾餵Gurgi ？

在摩華沼澤使用飛翔粉？

地石陣的頂端去撞石壁？或是用頭去撞城堡頂端的牆？

在你和女巫們說話前，先揮動魔劍威脅她們？

讓每一個人看看魔鏡？

在杜本身邊使用魔劍？

在女巫給你黑神鍋時，立刻跳入鍋內？

在角皇使用黑神鍋的法力後，跳入黑神鍋內？

分數表：

如何得到分數	分數
餵飽韓文	5
找到隱密小屋	4
讓韓文到安全之處	20
和Gurgi 成爲好朋友	10
進入精靈王國	13
給精靈國王合適的禮物	10
越過摩華沼澤	15
找到通過石陣的通道	5
通過險峻的石面	5
攀登岩石	6
通過通往城堡的小橋	5
進入城堡	18
找到善良君王的墓室	10
得到魔劍	8
帶著魔劍離開城堡	13
救出Fflewddur Fflamm	9
發現地窖下的區域	6
進入地窖下的區域	10
用劍交易黑神鍋	18
在摩華沼澤跳入黑神鍋	10
在黑神鍋啓用後，再跳入黑神鍋	25
讓Gurgi 跳入黑神鍋挽救你的生命	20
讓角皇看到魔鏡	25
等女巫給你最後的物品	15
	最高分數230

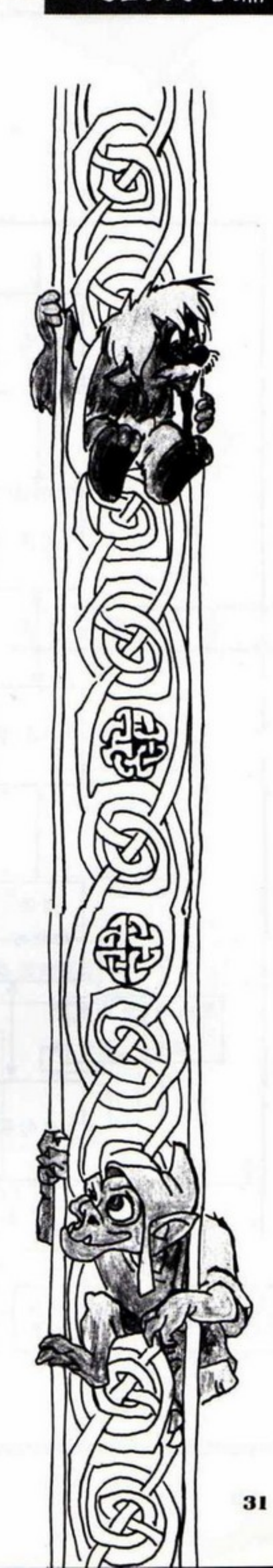
物品位置表：

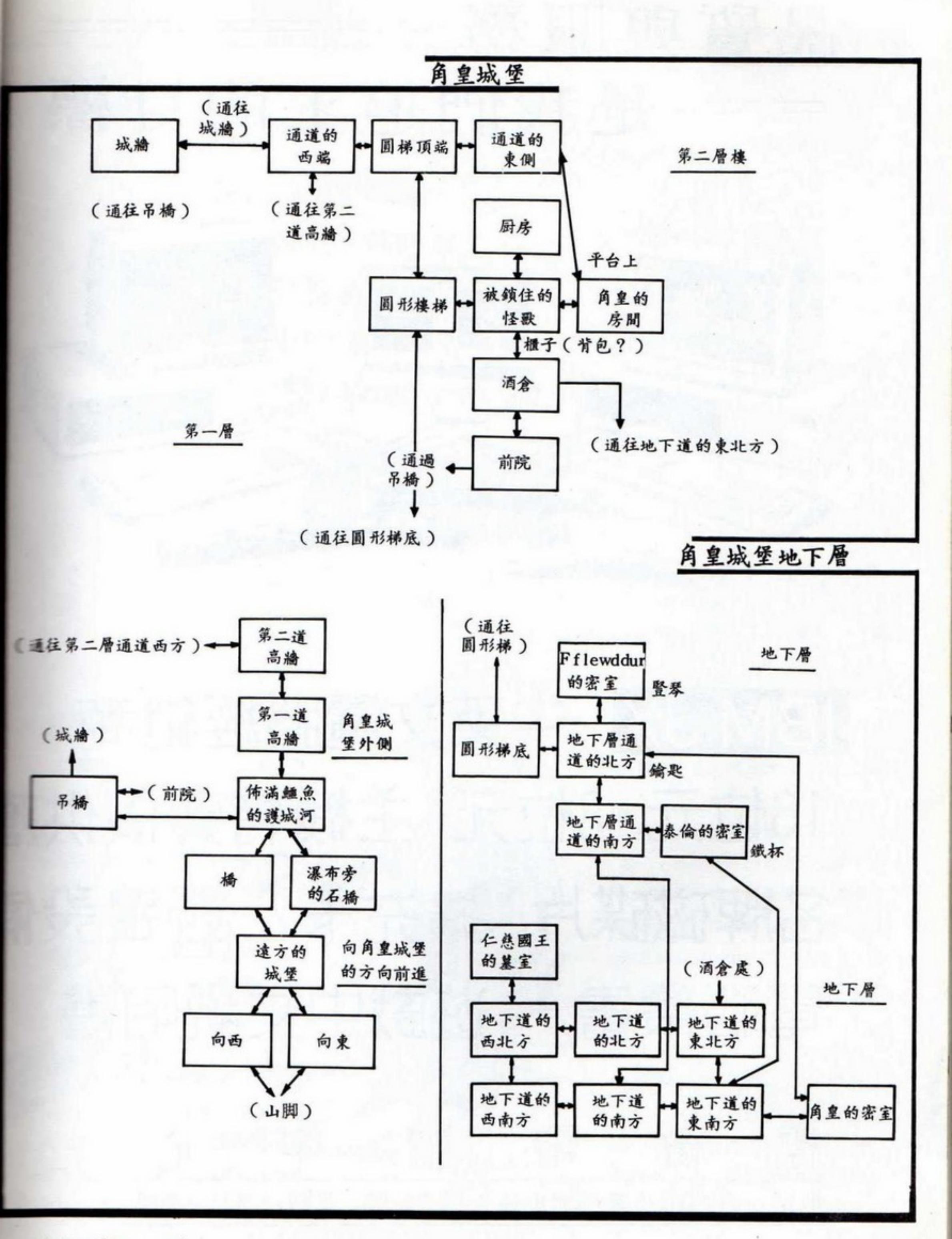
物品名稱	位置	用途
豬食	杜本的火爐上	韓文的豬舍
玉黍蜀餅	杜本的屋後	韓文的豬舍
背包	杜本的櫃子內（火爐邊）	任何地方，讓你裝所有找到的東西。

蘋果	杜本的櫃子內	任何地方，自己吃或餵Gurgi 。
麵包	杜本的櫃子內	任何地方，當你餓了的時候。
水袋	杜本的櫃子內	在任何可裝清水的地方。
水	除了護城河外的任何地方。	口渴時飲用。
繩索	韓文影像消失後，杜本給你的	峭壁上
短刀	石陣的西南方	城牆
琵琶	在樹洞內，杜本房子的西北方	給精靈王國的國王
餅乾	隱密小屋的小櫃內	餵Gurgi 或自己食用
鑰匙	角皇城堡的地窖	任何地窖內的鎖
豎琴	Fflewddur Fflamm 的牢房內	給精靈國王
飛翔粉	精靈國王的贈品	摩華沼澤
杯子	角皇城堡的地窖	敲牢門以召喚Eilonwy 公主
魔術字	隱密小屋	使瀑布旁的石塊下沉，以進入精靈王國
魔鏡	精靈王國	看出各人的內在

警告！ 除非你因缺乏食物而無法結束遊戲，方可翻看下面的文句：

食物袋	在小橋下面	裡面永遠充滿食物，解決了食物缺乏的問題。
知識之書	遊戲快結束時女巫的交換物品	
一罈黃金	遊戲快結束時女巫的交換物品	
戰士的盾牌	遊戲快結束時女巫的交換物品	
無敵的盔甲	遊戲快結束時女巫的交換物品	





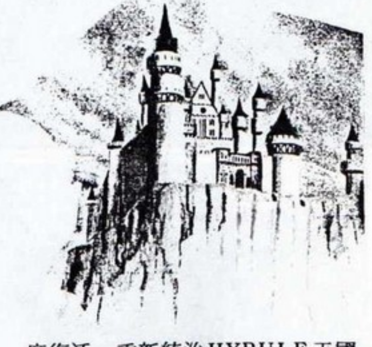
角皇城堡
城牆
(通往城牆)
通道的西端
圓梯頂端
通道的東側
第二層樓
(通往吊橋)
(通往第二道高牆)
廚房
平台上
圓形樓梯
被鎖住的怪獸
角皇的房間
櫃子(背包?)
酒倉
第一層
(通往地下道的東北方)
前院
(通過吊橋)
(通往圓形梯底)
角皇城堡地下層
(通往第二層通道西方)
第二道高牆
第一道高牆
角皇城堡外側
(城牆)
吊橋
(前院)
佈滿鱷魚的護城河
橋
瀑布旁的石橋
遠方的城堡
向角皇城堡的方向前進
向西
向東
(山脚)
(通往圓形梯)
Fflewddur的密室
豎琴
地下層
圓形梯底
地下層通道的北方
鑰匙
地下層通道的南方
泰倫的密室
鐵杯
仁慈國王的墓室
(酒倉處)
地下層
地下道的西北方
地下道的北方
地下道的東北方
地下道的西南方
地下道的南方
地下道的東南方
角皇的密室

/宋明義
/徐政棠



手背上浮現的皇室標記，
牽引出一段駭人的往事！
風塵僕僕，只為通過七大神殿，
喚醒沈睡中的伊人
一個神話冒險故事……

林克冒險





I 故事情節

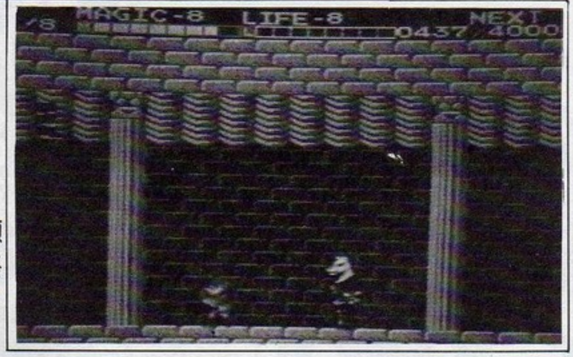
雖然魔王GANNON 早已被林克殺死，但HYRULE 王國卻仍然陷於一片混亂之中。魔王的手下似乎比以前更加猖獗，屢次侵襲人們所居住的城鎮及莊園，到處攻擊破壞。林克和HYRULE 境內的所有人民雖有心平定這些妖怪魔神，但是在敵衆我寡的情況下，他們所做的一切努力似乎都付水東流。更甚的是，一些GANNON 魔王的忠實部下，立志要把魔王從地獄召回人世。然而要達到這個目的，主要的關鍵就在於是否有林克的鮮血做為使魔王復活的工具，只要把林克的鮮血澆在魔王的骨灰上，魔王就能再度復活，重新統治HYRULE王國。

事情的開端就在林克十六歲生日那天，林克突然發現自己左手手背上浮現了一個皇家的標記。滿懷疑惑的林克於是前去拜見任職於皇室的奶媽印巴，印巴看到林克手上的標誌之後驚異不止，立刻帶著林克前往北城。

北城雖是一座莊嚴宏偉的神殿，但從來都沒有人能進入神殿一窺究竟，唯有世代任職於皇室的印巴家族才知道開啓門戶的方法。來到北城入口之後，印巴叫林克把左手貼在門上，林克依言而行，厚重的大

門就慢慢的自行開啓。步入神殿，映入眼中的竟是一位美麗的少女，她靜臥在大廳中央的神壇。這時印巴緩開口道：「這就是第一代的薩爾達公主。」

使用咒語，竟然出現……！



可恨的馬頭將軍，我終於找到你了！

接著，印巴告訴林克有關「薩爾達傳說」故事的由來：很久以前，HYRULE 王國原是一個和平强盛的國家，那時的國王使用三塊三角形的黃金來治理HYRULE 王國，在黃金三角的法力控制之下，HYRULE王國風調雨順，年年豐收，國家日漸强盛。

當國王駕崩後，王子接掌了王位，也繼承了先王所留下的一切物品，但是王子却發現黃金三角少了一塊！於是王子開始瘋狂地找尋另一塊黃金三角，就在這個節骨眼上，一位心懷異軌的皇家法師告訴王子，國王在臨死之前，曾經告訴他的妹妹薩爾達公主，有關最後一塊金黃三角的下落。已走火入魔的王子開始查問公主，但無論他用什麼方法，皆無法得知黃金三角的下落。

無計可施的王子只好全權委託給法師，以問出黃金的藏處。豈知可惡的法師竟威脅公主，若再不說出實情，就要用法術讓她睡一輩子，但堅決的公主依然閉口不語。

於是法師不顧一切開始唸起咒語來，看到這個景象，王子驚訝不已想要上前阻止法師，但爲時已晚。薩爾達公主自此昏睡不醒，而法師也因在施法時受到王子的干擾，法力消耗過度，終於力竭而亡。王子在哀痛之餘，就將公主放在北城之內，同時爲了警惕後世，不使這個悲劇再度發生，於是下令以後皇族出生的女孩，都得命名爲"薩爾達"。」

接著印巴拿起公主身邊一個標有皇家標誌的小盒遞給林克，又繼續說道：「這是古代國王所留下的物品，裡面有六枚水晶及一卷卷軸。卷軸上的文字無人能懂。但你身上有皇族的標記，所以一定能了解卷軸內的涵意。」

林克將卷軸打開，半信半疑的注視著上面的文字。起初他一個字也看不懂，但隨著時間的加長，卷軸上的某些部份竟慢慢顯現出黑色的影子，使得卷軸上的怪異文字形成了一篇手寫的文章，上面如是記載著：

「凡後世欲恢復HYRULE 王國和平的勇士，必須先了解黃金三角的秘密。黃金三角共有三塊，分別代表力量、智慧及勇氣。唯有把三塊黃金三角合併使用，才能夠發揮黃金三角所擁有的力量，治理 HYRULE 王國。

三塊黃金三角中，我把力量及智慧留在皇宮之中，至於勇氣，爲了

特別的理由我必須拿走它，以免重大的災禍發生在這個國家內。

至於勇氣，則是三塊黃金三角中力量最大的一塊。正因爲它的力量太大，所以只有少數人能夠正確的使用它，而不反爲其所害。具有此項資格的人，必須寬大爲懷、毫無私心；如果使用者心懷貪念。一定會使勇氣的力量爲惡，進而引起一場巨大的災禍。然而我的孩子，也就是未來的國王，並不符合這些條件，爲了這個原因，我決定帶走勇氣，以免王子濫用它的力量。

但是少了勇氣之後，光憑智慧和力量的法力，不足以捍衛HYRULE王國，後世恐會有一場災難，所以我佈下了一道法術，用來找尋符合條件的勇士。當某人有足夠的智慧及力量，並能夠使用勇氣而不濫用它時，手上就會浮現皇家特有的標記，這個標記會把他帶到此地。不論他是誰，他就是HYRULE王國的救星，也唯有他才能驅除邪惡，恢復王國原有的和平。

我把勇氣放置在HYRULE 王國東方的一個巨大海島中。海島上的一處死亡谷內矗立著一座巨大的神殿，並在大神殿的外部施了一道禁咒，用以保護放置於神殿中的勇氣，以免遭到外界的侵襲破壞。在這個放置卷軸的盒子內，另外有六枚水晶石，這是用來破解神殿禁咒的唯一寶物。你必須先找到分佈在各處的六座神殿，打敗神殿中看守神像的守護神，然後才能將水晶鑲到神像的額頭。當六座神像都裝上水晶之後，大神殿四周的禁咒就被你破解開了，隨後你才能進入大神殿，做最後一場決戰。

祝你好運了，勇士。願天神與你同在。」

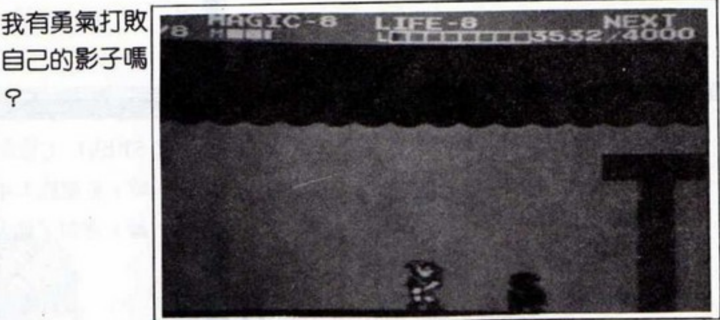
林克看完卷軸之後，嘆了一口氣，問印巴說：「薩爾達公主中了魔法之後，就在此地沉睡那麼久嗎？」

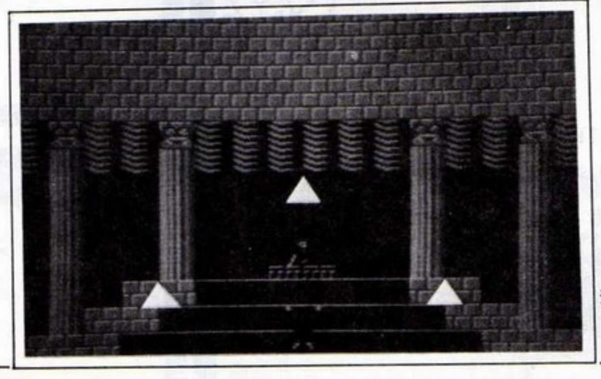
印巴回答：「是的，目前只有等你找回最後一塊黃金三角，才能夠救醒公主，並且解救HYRULE王國。你是先王所選中的戰士，除了你之外，沒有其他人可以完成這個任務了。」林克無言的望著祭壇上的薩爾達公主，隨後調頭離開北城。

從那天之後，HYRULE 王國四處流傳著一個少年的傳奇故事，這位少年左手持劍，右手握盾，經過之處都會留下許多怪獸的屍骸。更奇怪的是，這位少年的左手上有一個皇族的標記。這類傳說立刻傳入那些妖魔鬼怪的耳中，GANNON 魔王的部屬自不會放過這個機會，立刻開始四處搜查這名少年的下落。

爲此，林克再度踏上了一段遙遠、冒險的旅程……

我有勇氣打敗自己的影子嗎？





醒來吧！我的公主！

Ⅱ 法術梗概

以下先將法術作一概略介紹：

①SHIELD（保護法術）：使用此法術可降低林克的受傷點數。





②JUMP（跳躍法術）：使用後可使林克跳的更高。

③LIFE（生命法術）：當林克受傷太重時，可使用此項法術恢復些生命點數。

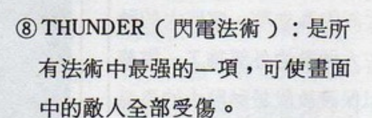


④FAIRY（精靈法術）：在某些地方林克無法使用JUMP法術通過時，就必須使用此法術，變成一隻小精靈飛越障礙。

⑤FIRE（火球法術）：其威力如同林克所射出的光劍，只要不離開範圍之外，便可無限制使用。

⑥REFLEX（反射法術）：使用此法術時，可利用盾牌抵擋巫師所射出的光波。此法亦可用來抵擋怪獸所吐的火球和鱷魚兵所拋出的斧頭。

⑦SPELL（呪語）：使用此法術時，可使敵人中了林克所施的法術。例如：鬼火會變成豆蟲。

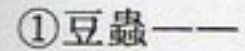


⑧THUNDER（閃電法術）：是所有法術中最强的一項，可使畫面中的敵人全部受傷。



● 出現在草原之上





①豆蟲——

有紅、藍及大豆蟲三種。大豆蟲只出現在最後的神殿中，小豆蟲會一步步的靠近林克，等到接近時，便跳至林克的身上，使林克受傷。



②野豬——

有藍、紅、黃三種，並會不定期地拋出飛鏢攻擊林克，只須使用盾牌就可抵擋野豬的飛鏢。此外，牠也會出現在洞穴中。

③鼠怪——

以跳躍的方式向林克接近，因此林克必須在適當的時候，揮劍將它殺死。



④長脚蜘蛛——

不定期的跳躍著，並且會射出小球攻擊林克，是個很討厭的傢伙。須以盾牌擋住小球，再揮劍收拾它。



⑤大蒼蠅——

在天空飛翔時，會投下小球攻擊林克。唯有躲避它的攻擊才是上上之策。

（其他出現在草原上的敵人，因遇到的機會不大，所以不多介紹）

● 出現在森林之中

①蜘蛛——



有紅、藍兩種。藍色蜘蛛在著地後，會快速撲向林克，須格外注意。

②禿鷹——

會先垂直下降，再水平向林克飛來，因此林克須抓準時間，以劍殺死它。

③狗頭兵——

有藍、紅、黃三種，也會出現在神殿及洞穴中。它手執著長槍不斷地刺向林克，所以林克要小心擋開長槍的攻擊，再抓準時機殺死它。





④眼球怪——

它也會出現在洞穴中。當它向林克飛來時，除非它張開了眼睛，否則林克無法傷害它。

⑤蜥蜴兵——

也有紅、藍、黃三種，也會出現在神殿及洞穴中。是個棘手的傢伙，尤其手中所執的流星鎚會狠狠地揮出攻擊林克，要多加小心。



● 出現在沙漠之中

①角怪——

不定期的從地中鑽出來，林克只須跳過去或是使用下刺術即可對付它。不是很强的敵人。



● 出現在洞穴之中

①蝙蝠——

有紅色及藍色兩種。藍色蝙蝠，有時會出現在森林中；而紅色蝙蝠在著地之後會變成蝙蝠怪，向林克吐火球。所以林克必須在紅蝙蝠變身之前將它殺死，才是正確的攻擊方法。



②毒蠍子——

如同眼球怪，唯有張開眼睛時，林克才能有效的攻擊它。而且它的尾部，會射出火球，林克無法單單使用盾牌擋開火球，是個很討厭的敵人。它也會出現在洞穴中。



②甲蟲——

平時它會慢慢地向前移動，一旦發現了林克，就會快速地向林克衝來。



③鱷魚兵——

共有紅、黃兩種，是個兇殘的傢伙。尤其是它手中的斧頭威力無比，除非林克先施了法術，否則無法擋住飛斧的攻擊。

鱷魚兵不但出現在洞穴中，也會出現在神殿，因此，對於它的攻擊，要特別的小心。





③大蜈蚣——

猶如一道擋住林克去路的牆。當林克刺它一劍之後，它會收縮下去，此時可跳過去，或用下刺術解決它。

②鬼火——

出現在墓場，是個令人痛恨的傢伙。雖然它的生命力不強，但不容易準確地刺中它，所以盡量少與它們打交道。

● 出現在其他場所

①章魚怪——

出現在沼澤及洞穴中，當它向上跳的同時，會吐出岩石攻擊林克。偶爾也會出現在山坡上。



③食人魚——

出現在橋上，是個討厭的敵人。因爲它出現時，還會吐岩石向林克攻擊。它也會出現在神殿及洞穴中的橋上。

④魚怪——

出現在山坡或橋樑上，會吐火球攻擊林克。



● 出現在神殿之中

①骷髏頭——

碰到林克時，會減少林克的法力點數。

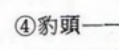
②妖狼兵——

會一蹦一跳地向林克進攻，但不會投出武器。

③針蟲——

如同豆蟲，但比豆蟲更微小。林克只能使用下刺術，才能擊中它。





④豹頭——

如同章魚怪，總是上下地吐出光球。



⑤野牛怪——

手中的鍊鎚會以拋物線的行進方式投向林克，而且會前後不停地移動身體。



⑥龍頭岩——

有時靜止在牆上不向林克攻擊，有時卻會吐出火球傷害林克。而且龍頭岩也會如波浪般地飛向林克。



⑩鐵甲武士——

共有紅、藍、黃三種，其中以藍色武士最强。因爲它們都會快速地移動盾牌，擋開林克的攻擊，因此不容易刺中它。



⑬巫師 Ⅱ——

當它一施法術，便會造出火球攻擊林克。

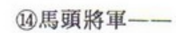


⑦豹頭岩——

如同龍頭岩，但不會飛向林克。

⑪鳥頭武士——

是神殿中最强的武士。它融合了骷髏兵及鐵甲武士的優點，並且會跳躍地攻擊，是林克頭痛的敵人。



⑭馬頭將軍——

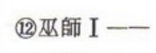
鎮守第一神殿的守護神，弱點在頭部。





⑧骷髏兵——

手執盾牌，並且不斷地刺出手中的劍。



⑨骷髏武士——

攻擊威力比骷髏兵更强，但不會射出手中的劍。

⑫巫師 Ⅰ——

刀槍不入，而且沒有固定的出現地點。當它雙手一舉，便會施法術，以光波攻擊林克。



⑮鐵甲將軍——

鎮守第二神殿的守護神，其頭部盔甲掉落後，會再度飛在半空，並吐火球攻擊林克，其弱點仍在頭部。他也是鎮守第五神殿的守護神。







⑯飛馬將軍——
鎮守第三神殿的守護神。手執長槍，騎著飛馬快速地衝向林克，弱點也是在頭部。

⑰魔術師——
鎮守第四神殿的守護神。刀槍不入，以光波向林克攻擊，而且出現不定。





⑱火龍——
鎮守第六神殿的守護神。不定時地會從火池中出現，並吐火球向林克展開攻擊，弱點在頭部。

Ⅳ完全攻略

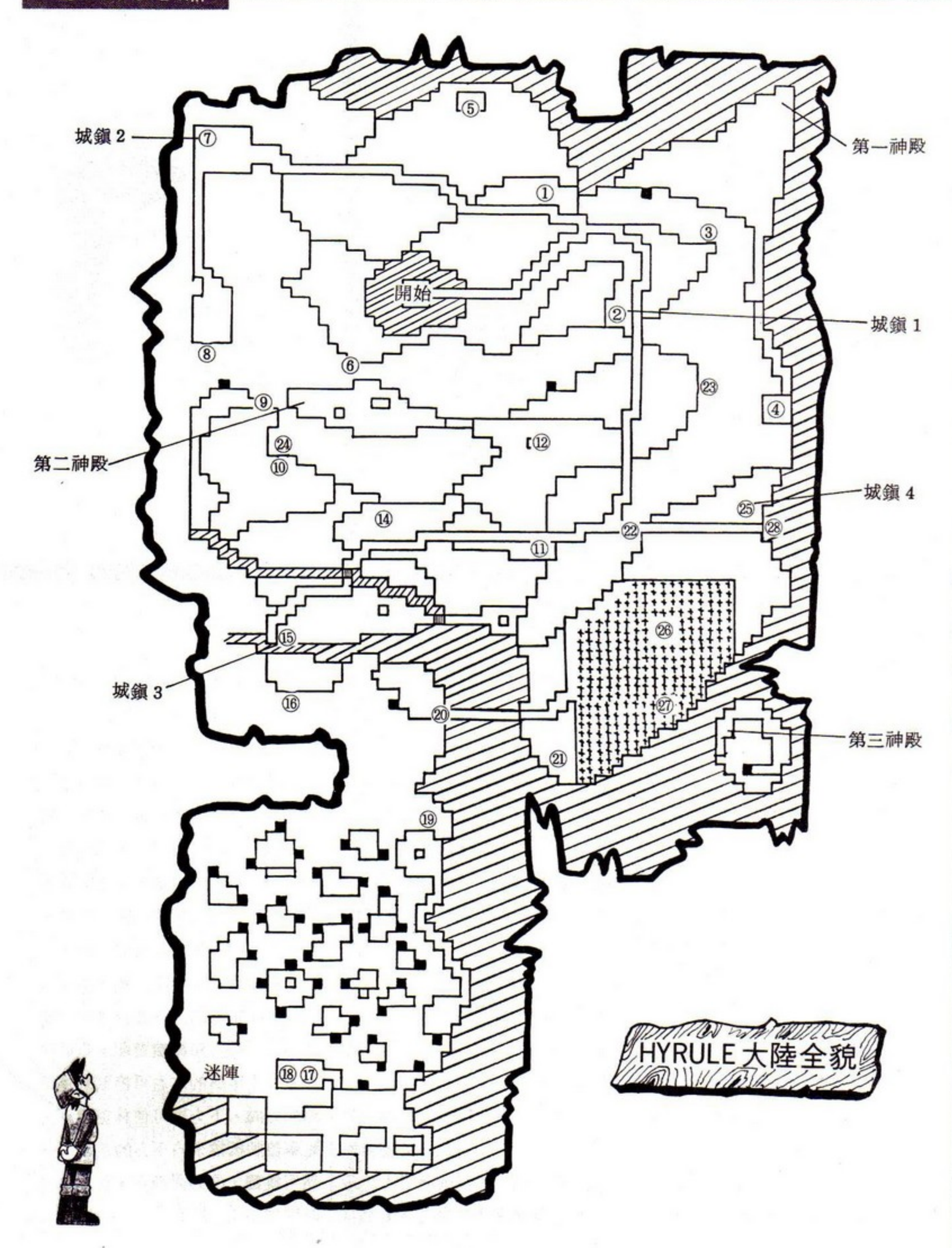
（數字標號請見地圖全貌）

當你順利地替林克取了小名後，便正式開始進入遊戲。首先映入眼中的是一幅薩爾達公主昏迷不醒的畫面，此時的你尙無能力喚醒公主，所以還是趕快完成任務才能救醒公主。向右走出北城，接著畫面便出現附近的地形，以十字鍵控制林克的移動方向，就開始了林克一連串的冒險旅程。

但且慢，先將你的脚步停留一下，看看四周的地勢，將有助於你的行程。在畫面中，黃色的道路代表安全地帶，即使遇到了敵人，也不會構成任何危險；淺綠色代表草原；綠色則是樹林；深褐色代表岩石，你無法讓林克通過這種地形；暗綠色代表沼澤；米黃色代表沙漠；水藍色則代表海洋。

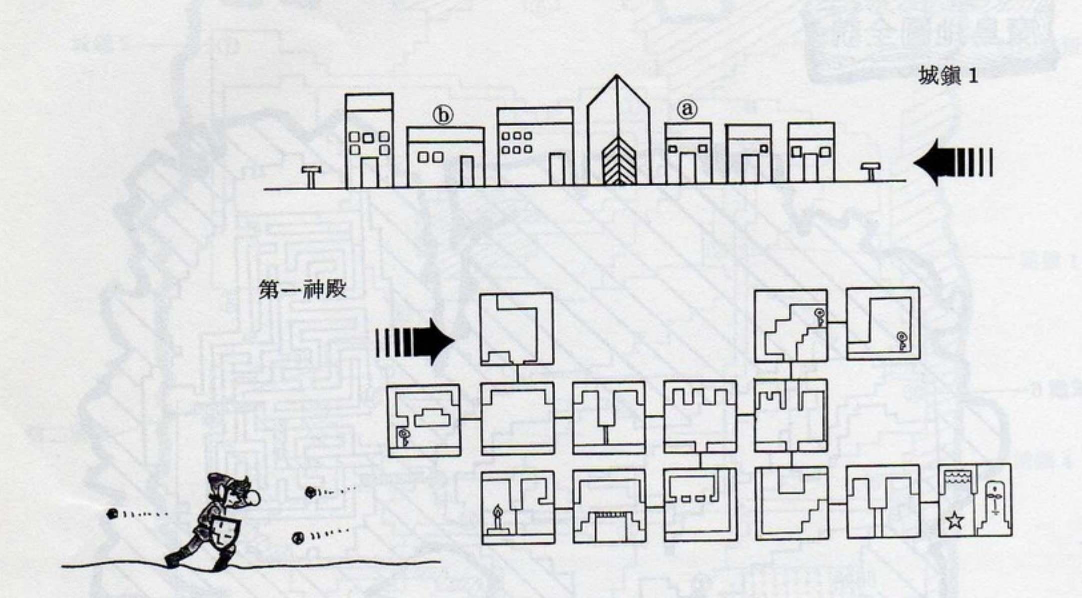
當你一離開黃色的安全道路時，立刻會出現紅、藍、黃三種顏色的小精靈。它們會朝著林克而來，如果林克所碰到的是黃色或藍色的小精靈，便會出現戰鬥畫面；如果遇到的是紅色小精靈，便會出現小仙女。此時，若所在的地形不同時，所出現的戰鬥畫面亦隨著改變。而小仙女的功能，則能使林克的生命點數恢復到滿點。

只要一進入戰鬥畫面，鏡頭的角度立刻由俯看轉為側視，英姿挺拔的林克油然而生，已非昔日「薩爾達傳說」中的吳下阿蒙了。在畫面上方，從左至右分別是ATTACK（攻擊力）、MAGIC（法力）、LIFE（生命力）的等級及點數，最右邊的NEXT，則是指林克進入下一個等級的經驗點數。此時，若你按下(START)鈕暫停遊戲，則會出現現在的狀況，其中記載著林克目前所能使用的法術、人數、從神殿中取得的鑰匙支數，所剩下水晶數量及所取得的工具。看完之後再以十字鍵的上下進行選擇，按下(START)鈕繼續遊戲。除此之外，以十字鍵的左右可控制林克移動的方向，下方則可使林克蹲下，並舉值牌抵擋來自下方的攻擊。Ⓐ鈕可跳躍，Ⓑ鈕是揮劍，使用法術時則按下(SELECT)鈕即可。


城鎮 2
⑦
⑤
第一神殿
①
③
開始
②
城鎮 1
⑧
⑥
㉓
⑨
④
第二神殿
㉔
⑫
⑩
城鎮 4
㉕
⑭
㉘
㉒
⑪
⑮
㉖
城鎮 3
⑯
㉗
⑳
第三神殿
㉑
⑲
HYRULE 大陸全貌
迷陣
⑱ ⑰



城鎮 6
㉛
㉝
㉞
㉞
㉜
㉚
開始
城鎮 5
㉙
㉟
㊱
第四神殿
第五神殿
大神殿
㊲
㊳
㊴
城鎮 7
㊸
㊵
㊷
㊶
第六神殿



第一神殿區

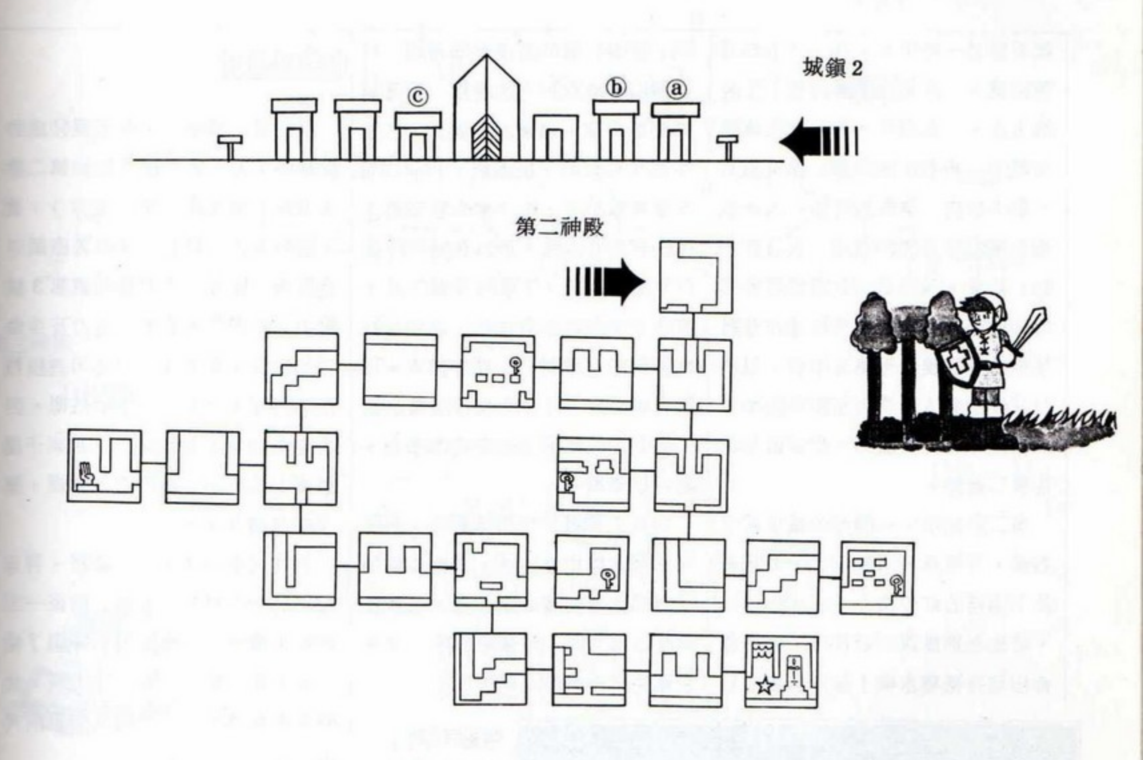
遊戲開始時，林克的攻擊力、法力、生命力等級皆爲1，而且尚未學習到任何法術，也未取得各種有用的工具，只有手中的一把劍。所以先四處殺敵，獲得經驗點數，提升林克的等級是你的第一個工作。

我的練功處是在圖①中的小樹林，出現的敵人是蝙蝠，每殺死一隻便有5點經驗點數，有時運氣好還可取得50點的金袋。但你要先了解蝙蝠的動態，才不會被它碰到而受傷。當你解決了蝙蝠後，只須離開那棵樹的範圍，再回頭，又可見到三隻蝙蝠，此殺豆蟲要快得多！而我的另一友人徐，卻喜愛在森林中碰藍色的小精靈，死亡率雖高，但所獲得的經驗點數較高。總之，選擇你認爲最佳的練功處即可。

當你的經驗點數到達NEXT的標準時，接著會出現提高等級的選擇圖，一次只能選一項。但請你注意，攻擊力、法力及生命力的級數必須相同，才能夠儲存在磁片之中。

當林克已進入第三或第四等級時（三項皆同等級），先到圖②的城鎮中，再參閱第1城鎮圖，ⓐ處恢復林克的生命點數。方法非常簡單，只要和那間屋主談話（使用Ⓑ鈕），然後屋主會進去屋內，這時候站在門口將十字鍵向上按，便可恢復體力。如果你嫌太慢，只要進屋後門口與屋主談話時，按一下Ⓑ鈕，就可免去她的廢話。接著到ⓑ處與屋主談話，然後進入屋內，向右走，你會發現右邊有一扇門可通往地下室。再度進入，即可看見一位法師，他會教給林克SHIELD——保護法術。然後再進入圖③的洞穴中。但因此時你沒取得蠟燭，因此無法看到洞內的敵人，不過先別擔心，洞穴中只有一隻甲蟲而已。出了洞穴後，便到了沙漠處。先別進入第一神殿，到圖④拿取一顆大紅心以增加一格生命點數，拿到之後，再到第一神殿中。

進入第一神殿後，有一座鐵甲武士的雕像，它不會攻擊你，所以別去理它。搭乘升降梯到第二層，隨後到左邊拿取鑰匙，再向右走，拿取其他兩把鑰匙。接著到第三層中拿取蠟燭，途中你會遇到骷髏兵，只須蹲下攻擊就能較易殺死它。至於鐵甲武士，如果你有連射搖桿，



請打開連射開關；如沒有，就只好按快一點。但請不要跳躍，也不要一直向前衝，以劍上下不斷的變換著，就可殺死鐵甲武士。拿到蠟燭之後，再返回第二層最右處，會找到一個小仙女，可恢復林克的體力。然後就可去找守護神——馬頭將軍。

當你看見馬頭將軍時，別急著攻擊它，先按下 START 鈕，再按一次。但因此時的林克只會一種法術，所以你別無他選，然後按下 (SELECT) 鈕使用保護法術，瞬間林克的衣服變了色，代表他增加了一層保護，可降低受傷率。現在你可以開始攻擊馬頭將軍了。其要訣是：不要太靠近它，先使林克垂直跳躍，同時揮劍砍它的頭部。在畫面的左方是它的生命點數，當點數減少時就表示攻擊有效。等解決它之後，拿取鑰匙，向右走至神像處，水晶就會自動鑲在上面，同時恢復林克的法力及生命力，並且使林克提升一項等級。隨後向右走就算通過第一神殿了。

第二神殿區

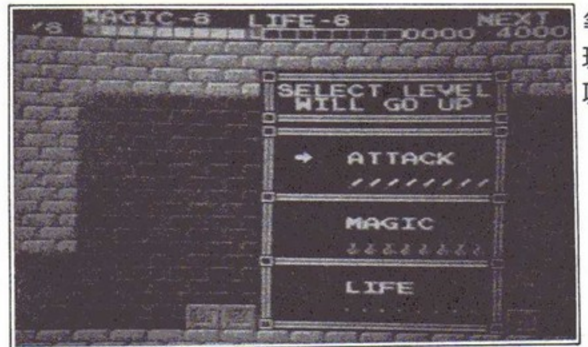
接著到圖⑤的洞穴中。此時林克因有了蠟燭，所以能輕易對付洞穴內吐岩石的章魚怪，只要用盾擋開岩石，再連續攻擊即可。此外，林克還可在洞內找到一位仙女，然後再到圖⑥的洞穴中，可找到一瓶法力藥水，這可增加一格法力點數，最後再至圖⑦的第二城鎮。如圖，ⓐⓑ分別可恢復生命力及法力，在ⓒ處與屋主談話即可進入屋內，找到法師後，他會給林克 JUMP——跳躍法術，隨後走出城鎮。

進入圖⑧的洞穴中，向右走至底

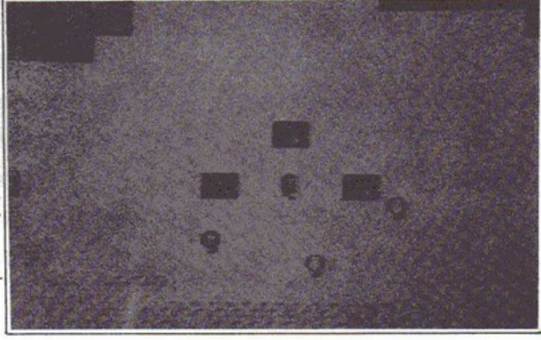
就可看見一座平台，此一平台林克無法跳上，須使用跳躍法術，方可跳上去。一出洞穴，先至圖⑨處恢復體力。再前往圖⑩處，你可看見一個小林克，拿取他可加一人。然後至圖⑪附近的沙漠處，去碰藍色的小精靈，因此處的松鼠怪每隻可得50點經驗點數。故最好能在此將林克的等級提升至第五等級，以對付往後的敵人。然後至圖⑪⑫處分別恢復生命力及法力，最後就可前往第二神殿。

第二神殿中，一開始的鐵甲武士石像，可嘗試使用劍刺它，有時會掉下滿格的紅色法力藥水。提示你，當你在別處遇到石像時，也可能會出現這種藥水喔！閒話休提。首先，至第三層的左邊拿取鑰匙，再至第四層拿取另一把鑰匙。接著返回到第二層，繼續向左邊走，在途中你又可找到一把鑰匙，再前往第三層拿鐵手套，途中會有岩石落下擋住林克的去路，所以你必須一鼓作氣地衝過去，才能取得鐵手套。接著至第四層拿取鑰匙，就可去找此神殿的守護神——鐵甲將軍。同第一神殿的方法，先使用保護法術，再利用跳躍的方法刺它的頭部，就可以擊敗它。

注意：當林克使用法術時，只限在那個區域中才生效，若林克離開了那個區域法術就消失了。另外在拿取物品方面，請依照順序，才不會產生拿不到物品的情況。



等級都滿了，現在該選那一項呢？



站在此處的林克，他準備做什麼呢？

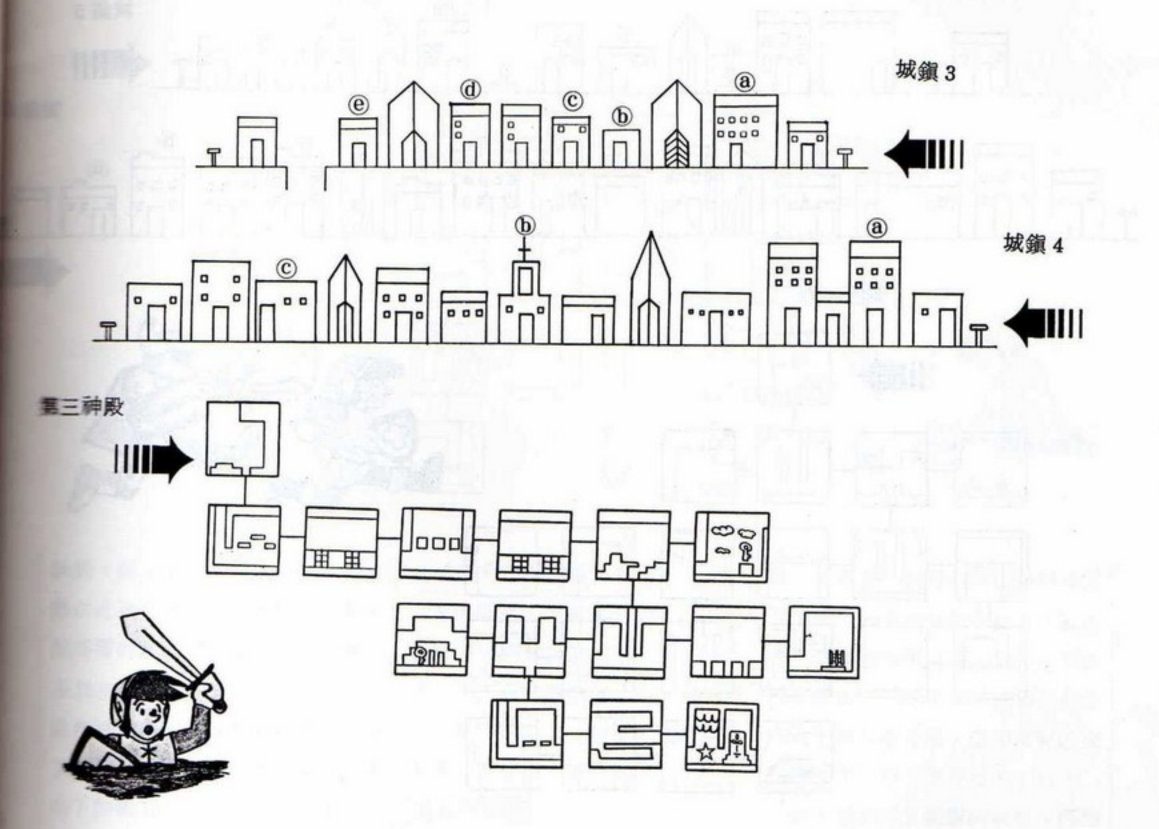
第三神殿區

解決第二神殿後，先至圖⑭處的森林中，有一座小屋（位於第二排從左向右算來第六格的地方），進入屋內與武士談話，他會答應讓林克渡橋。隨後，來到圖⑮處第３城鎮中，ⓒ與ⓓ各爲恢復法力及生命力的點數；圖ⓐ處，林克可進屋找法師學習LIFE——生命法術。但是林克必須先至圖ⓑ，站在桌子處讀桌上的提示，這時再到ⓐ處，屋主才會讓林克進入。

當林克拿到了生命法術後，再至圖ⓔ的屋內與武士談話，隨後一出房屋，橋便自然地出現。一過了橋，林克就由第３城鎮下方出現。此時你別無選擇，只有進入圖⑯洞穴中一途。

進入洞穴後，林克即身處於岩石迷宮中。這時候，千萬別亂走，只要一直朝右走，即使遇到升降梯也不要理它，如此便能繞出迷宮至圖⑰的洞穴中拿取鐵鎚，隨後到圖⑱的岩石旁邊，按下Ⓐ鈕，便能使用鐵鎚打破那塊岩石。然後走進岩石內，林克會突然掉落下去，但別擔心，這並不會摔死林克。待落到底後，還可找到一瓶法力藥水，又可增加一格法力上限點數。繼續向左走，就可離開洞穴了。

離開洞穴繼續向右上方前進至圖⑲處的洞穴中，再到⑳處過橋。接



著展現在眼前的一片沙漠，沙漠中間是墓場。圖㉑處，可增加一個林克。此時不要進入墓場，先到圖㉒處打破岩石，再取得圖㉓中增加生命力點數的大心及圖㉔的紅色瓶子。然後再回到墓場上方的第 4 城鎮（圖㉕）。

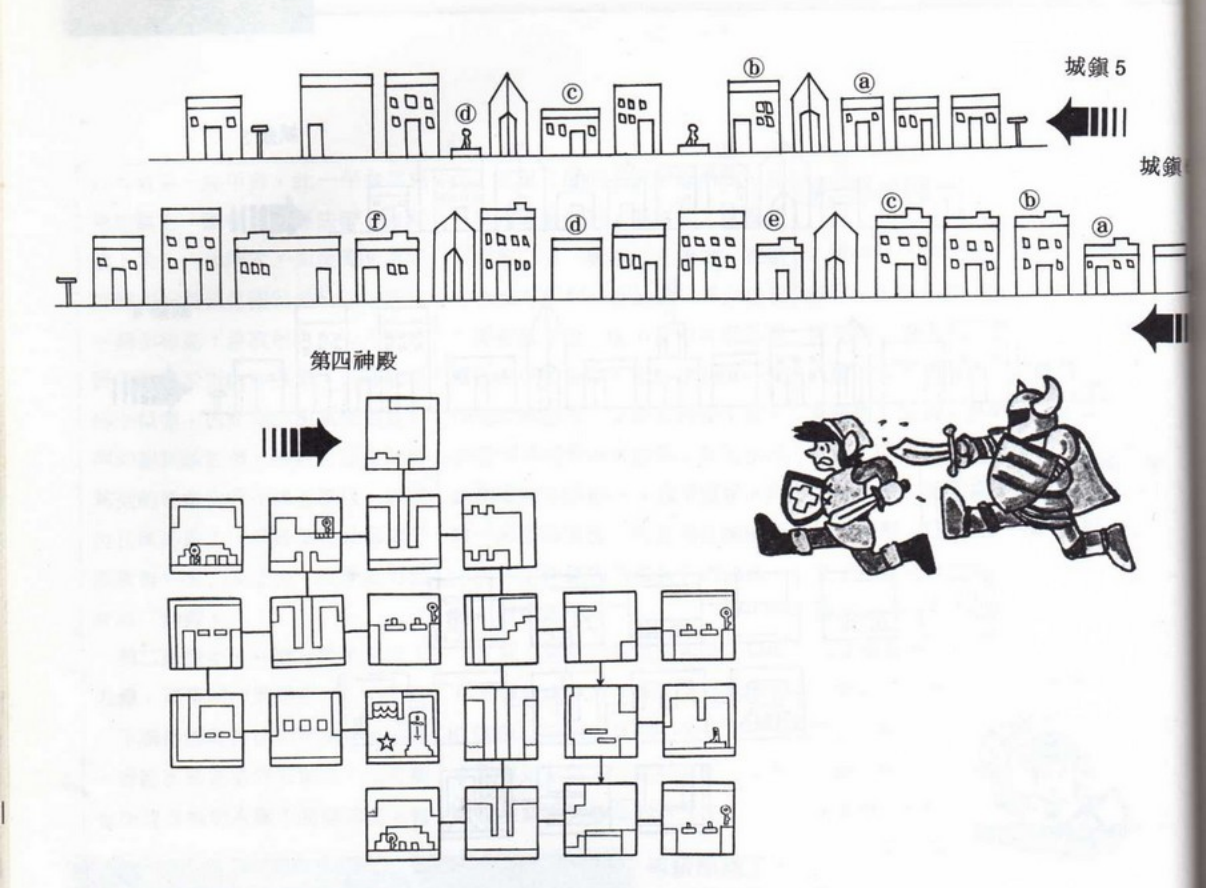
城鎮中 是恢復生命點數，而在ⓑ處的教堂上方有一個入口，須使用跳躍法術才能跳上去。在教堂內，有位武士會教林克使用下刺術。往後，林克跳躍在半空中時，按下十字鍵的下方，就可將劍往下刺擊，這可是一項非常好用的技巧，請多加利用。

接著，至ⓒ處的屋內，法師會教你FAIRY ——精靈法術。再至圖㉖處的墓場中恢復法力及「生命力」。或許你正懷疑，沒有小仙女如何恢復生命力呢？再教你一個小技巧，先找到紅色藥水，按下 (START) 鈕並選好生命法術，再用劍刺紅色藥水，當法力點數恢復至四格時，趕快按下 (SELECT) 鈕使用法術，這時候生命力會恢復三格，但法力點數卻比正常使用節省了不少。

走出圖㉖處後，馬上向下走，至圖㉗的墓場，林克會再次掉落下去，落下後繼續向右走，你會發現，所面對的斷崖太高即使使用跳躍法術也無法跳躍上去。此時，FAIRY 法術就可派上用場了，變成小精靈後的林克就可以飛躍而過。緊接著進入第三神殿。

進入神殿後，首先至第二層向右走，待走出神殿後，要拿取眼前的鑰匙。再前往第三層的最左方拿取另一把鑰匙，最右方拿取竹筏。竹筏是通往魔島的必備工具，非拿取不可。隨後就可前往第四層，一會第三神殿的守護神——飛馬將軍。

對付飛馬將軍之前，你必須先加強你的防禦力，如此一來就能高枕無憂了。雙方戰時，林克先行跳躍再利用下刺術攻擊飛馬，飛馬一旦



受傷，鐵甲武士便立刻從馬上摔下來，再與之交戰，只須沈著應戰即可得勝。成功後，乘竹筏到圖㉘處的港口。至此，先恭禧你完成了 HYRULE 大陸上的工作，再接再勵向魔島出發吧！

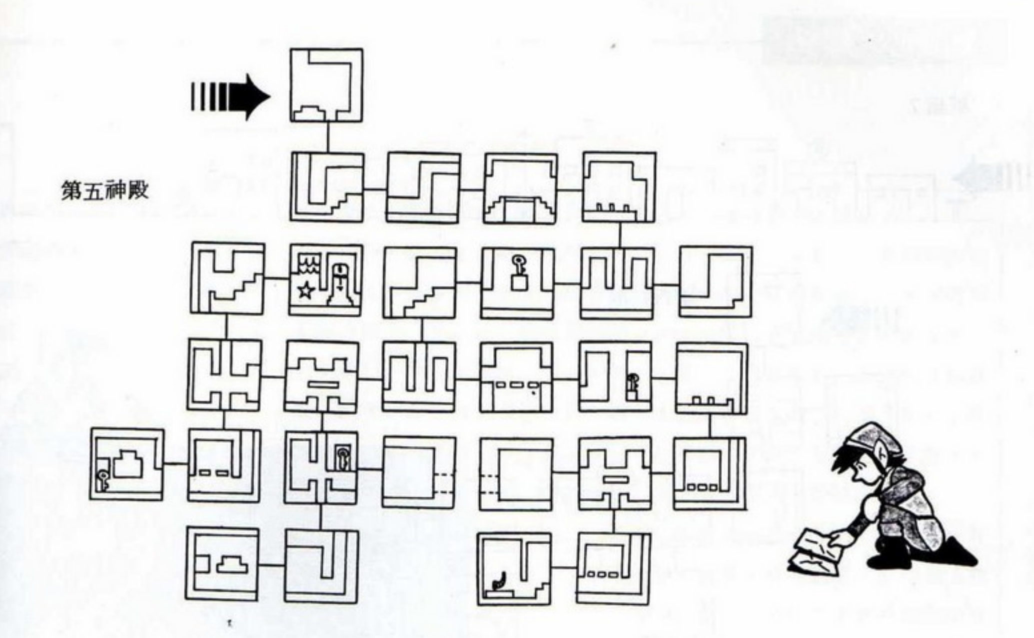
第四神殿區

乘著竹筏到達魔島後的第一件差事，就是將林克練成第八等級，因爲唯有優良的戰鬥力，林克才能對付魔島上的敵人。至於選擇那種敵人來練功？建議你，在圖㉙附近的草地上找黃色小精靈。因爲此時所出現的敵人是長脚蜘蛛，每殺死一隻就有50點的經驗點數，有時也會出現 200 點的金袋，或是紅色的法力藥水。只是你必須多加注意長脚蜘蛛的攻擊方式，不但會吐岩石，更會以跳躍的方式攻擊林克，所以最有效的辦法就是使用上刺術來解決它。但問題是此時的林克還不會使用上刺術！他必須先學習上刺術，再回來練功。

先至圖㉙的第 5 城鎮，ⓐ與ⓒ屋分別是恢復法力與生命力，ⓑ處的屋內可找到法師，他會教林克火球法術。但你必須先至ⓓ處，站在雕像旁按下Ⓑ鈕讀取一段話，再回至ⓑ處，屋主才會帶林克進屋。拿到火球法術之後，通過圖㉚的洞穴，再至圖㉛的第 6 城鎮中學習上刺術。

進入城鎮後，ⓑ與ⓒ各爲恢復生命力與法力點數，而ⓐ處的屋中卻什麼也沒有。但先別離開，使林克站在右邊的牆上，按下Ⓑ鈕可讀取一段話，接下來到ⓓ處，使用跳躍法術跳到屋頂上，最後跳至ⓔ處的煙囪上，從煙囪進入屋內，有個武士會教林克上刺術。當你學會上刺術之後，回到圖㉙處繼續練功吧！等到三項等級都到達第八等級等，就不需要再練功了。就此開始魔島上的戰鬥了！

你仍然依圖上的標號順序，依次拿取各個寶物。隨後向右走至第四



神殿。進入神殿後，你一時尚無法解決此地的守護神，所以先前進至第四層的最右邊拿取涉水鞋再說，至於左半部先別去理它。此外，在這座神殿中，請你特別注意第三層及第四層右邊的第二格，各有一個向下的箭頭，代表林克在此地可以向下跳，至於其他沒有標示的地方，可別自作聰明跳下去送死。

取得涉水鞋之後，暫時先離開第四神殿。此時因林克有了涉水鞋，就可直接涉水至橋邊，而不必再依原路繞一大圈。過橋之後，再回到圖㉛第 6 城鎮，這時因爲林克已取得法力藥瓶及人像，所以ⓕ處的屋主就會讓林克入屋中，找尋法師，學習反射法術。有了這項法術，才能解決第四神殿的守護神——魔術師，所以請你再度回到第四神殿吧！

與魔術師會戰時，先使用保護法術及反射法術使林克一直保持蹲下的姿勢，不須揮劍，只須小心閃躲魔術師即可。當魔術師施法射出光波時，碰到林克的盾牌，光波會反彈回去打中巫師自己，不一會兒功夫，就可解決魔術師了，使林克又向成功邁進了一步。

第五神殿區

回到圖㉟的地方，向右涉水而行，再依圖中虛綫的指示，先至圖㊱處取得第七格生命力點數，再至小島上的第五神殿。但在此神殿中有幾處死路，因此請你依圖的方向進行遊戲，好免去不必要的戰鬥。

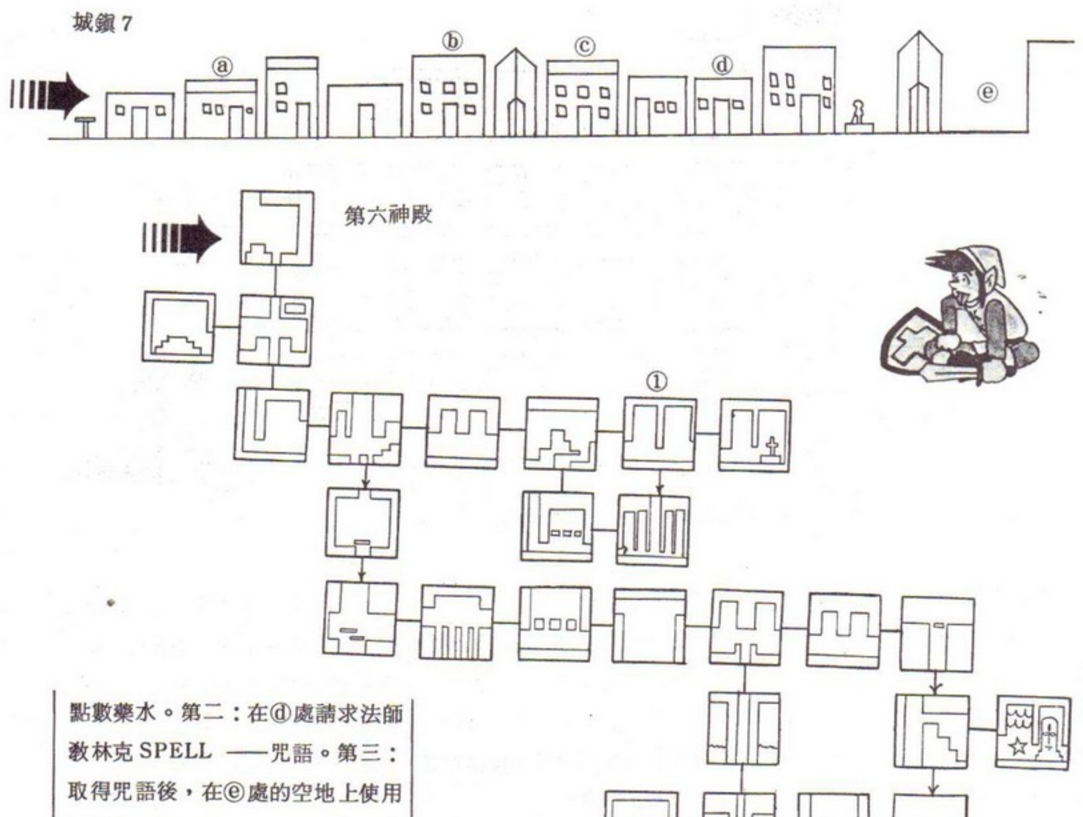
首先，向右至第三層，以上刺術擊破岩石，拿取右上方的鑰匙。然後，前往第五層拿取鑰匙，再向右方走，你會看見馬頭將軍正在那裏等著林克。但現在的林克已非往日了，以下刺術它的頭部三、四次就可解決掉它。再繼續向右走……咦！不是死路了嗎？啥！這是個陷阱。只要輕輕地向前跳，即可穿牆而過。這時候，就可以前往第四層及第六層分別拿取鑰匙和號角。當你拿齊鑰匙及號角之後，就可立刻去找守護神——鐵甲將軍。相信你也和我一樣同感奇怪，鐵甲將軍怎麼又出現了？但不管那麼多，打！

涉水回到圖㊲怪獸的面前，因爲林克在第五神殿中已經找到了號角，所以只要按下Ⓑ鈕，就可以趕走那個怪獸。接下來的旅程只怕更加艱難，加油！

第六神殿區

這是段艱難的階段。首先通過圖㊳的洞穴，接著林克便會出現在右上方的小森林中。乍看之下，這座森林並沒有什麼特別的地方，事實上，在圖㊴處是第 7 城鎮的所在。你只消按下Ⓐ鈕，將那塊遮住城鎮的森林毀掉，第 7 城鎮便出現在你眼前。

進入了城鎮，你必須做到三件事情。第一：在ⓐ處拿取第八格法力



點數藥水。第二：在ⓓ處請求法師教林克 SPELL ——咒語。第三：取得咒語後，在ⓔ處的空地上使用，便會出現一座石室，可取得石室門的萬能鑰匙。至於ⓑ與ⓒ分別是幫助林克恢復法力和生命力的場所。

隨後離開城鎮，又可從圖㊵處找到第八格生命點數的大紅心。此時，先暫停遊戲，檢查林克目前所擁有的工具，蠟燭、鐵手套、鐵鎚、竹筏、涉水鞋及號角，等級皆為第八等級，生命力及法力上限也有八格，如果有所遺漏的地方，不妨再翻翻前面各節，找出原因。如果一切無誤，請至圖㊶三塊岩石中央的地方，面向下方，按下Ⓑ鈕吹號角，你猜猜會發生什麼事？第六神殿出現了！

如何？拿到十字架了嗎？找到守護神了嗎？要闖過這一關，並找到十字架和守護神，可不是件輕鬆的差事！第一法則是必須先了解整個行進路線，何條通道可行，何處是死胡同，可千萬別上當了，既浪費體力又浪費時間。如拿取十字架時，請特別留意前一格中的畫面（標示①之處），勿恃前方沒有敵人就拼命向前衝，小心地上的陷阱！進入圖①後，連續跳躍，越過第三根柱子後，以第二格作起跳點，即可跳過陷阱，想取得十字架就不困難了。

至於守護神，就簡單多了。到達圖②的地方，先使用跳躍法術跳過中央的斷崖，再向右走，可找到一個小林克，能增加林克的人數一人。取得後，再回到斷崖旁，選擇精靈法術，接著讓林克掉進斷崖中，等到下個畫面出現後，馬上按 (SELECT) 鈕使用精靈法術，便可飛向右邊的小通道，守護神就垂手可得了。

接下來的工作是屠龍。在行動之前，請先作好萬全的準備，以保護、跳躍、反射三項法術維護林克的安全。此外，屠龍尚有個訣竅：不

要隨意更改林克所在的位置。意即，站在固定的地方等火龍出現（以不變應萬變），再跳起來重擊它的頭部就成了。如果火龍並非從面前出現，就別去理它。如此一來，屠龍就不是一件很困難的事情了。



唯有完成任務才能通過法力牆。

大神殿區

雖然林克已將六顆水晶重新鑲於神像上，但遊戲至此還不算結束，「勇氣」那塊黃金三角，仍放在大神殿中，因此繼續至圖㊷第八城鎮中探險。但此城鎮中的敵人是以隱形的狀態存在，所以林克一定要持有十字架，才能令敵人現身。

這座城鎮是個荒蕪的廢墟，除了第一間房屋中可找到法師外，其他房屋皆無用途。當你找到法師後，他會教林克最後一項 THUNDER——閃電法術，隨即離開此城鎮。至圖㊸，往死亡谷出發，目標大神殿！

死亡谷果然名不虛傳，關卡重重，一不留神，很容易就結束林克的生命，而你還必須一一通過才能到達大神殿，眞是不容易啊！教你一招小技巧：進入關卡變成戰鬥畫面後，馬上掉頭離開！接著林克會站在關卡前方一格之處，這時先別移動，等到小精靈出現向林克靠近之際，抓準時間去碰小精靈，同時讓林克進入關卡。之後所出現的畫面就不是關卡，而是碰到敵人的戰鬥畫面。如此一來，就能輕鬆過關，直搗大神殿了。

如何？你辦到了嗎？如果成功了，畫面會提醒你放入A面才能進入大神殿中。由於林克已將六顆水晶置於神像上的緣故，所以一進入大神殿後，法力牆會立刻消失。隨後由第三層向右走，途中會出現兩個藍色的馬頭武士，只要適時給他吃幾記上刺術，就可解決它。繼續往下層走，記得拿取沿途有用的物品，不久可看見地板上一排岩石，使用下刺術擊破之。其中一個空隙可以往下跳入下一層，跳入後向右走可到達一座火橋。火橋下有一處小洞穴，再由火橋上落至洞穴內，續往右走便可找到大魔王。

第一眼見到大魔王，千萬別被它那龐大的身軀給嚇住了。首先運用閃電法術，讓大魔王露出頭部來，也是它的弱點所在，但是林克必須處於法力和生命上限爲八格，並取得各項用具和各項等級的狀態下，再以劍刺擊，才能發揮效用。

終於結束整個遊戲，眼看就要取得「勇氣」完成任務，但萬萬沒想到，法師竟使用法術將林克的影子召喚出來，以試探林克是否有勇氣戰勝自己，多不可思議啊！

一和自己的影子交手，才知大事不妙！由於影子出劍十分快速，無形中漸漸威脅到林克，此時採用下方攻擊法，蹲下，同時不斷按Ⓑ鈕揮劍，就能解決影子。祝你成功！

機　　型：任天堂（磁片版）
出版公司：NINTENDO
售　　價：¥ 2,600



!!精訊電腦春季票選專案!!

親愛的讀者：

「精訊電腦」雜誌自去歲十月十日創刊以來，受到各位電腦玩家的垂青和熱烈迴嚮，並且給予本刋諸多批評與建議。「精訊電腦」爲求加强編 輯內容，拓展與讀者的直接溝通，將自本年度三月開始，每季舉辦一次讀者票選活動。

凡本刋讀者皆可利用雜誌首頁所附的選票，參考本文所列之票選名單，勾選出心目中最推崇的廿個遊戲，同時給予這些遊戲適當的評價。這些名單的產生是經由本刋編輯部會同多位玩 game 高手，商議討論多時後擬定出來的，內容兼顧普及性與可玩性；若各位讀者仍認爲有所遺漏，意即你所心儀的遊戲不在所列的名單上，請寫出她的名字與評價。

當你在爲你選定的遊戲做評價時，請考慮下列因素：

- 圖形設計
- 音效設計
- 內容設計
- 趣味性
- 可玩性
- 說明書
- 包裝

評價等級：

(A)極佳

(B)佳

(C)普通

本季票選結果將刋登在六月號的「精訊雜誌」上，歡迎各位讀者仔細思量，給你最欣賞的遊戲一份登上排行榜的榮譽。

本次投票活動，每張票選最多塡寫廿個遊戲，而且不能重複，塡妥選票後，無須貼郵票，逕自投遞郵筒卽可。謝謝！

1	漁歌麻將	
2	天行勇士	AIRHEART
3	阿卡韃古堡	ALCAZAR
4	愛麗絲夢遊記	ALICE IN WONDERLAND
5	海空大追擊	AQUATRON
6	巫術對奕	ARCHON
7	巫術對奕 II	ARCHON II-ADEPT
8	極地之狐	ARCTICFOX
9	飛輪武士	AUTODUEL
10	法櫃奇兵	AZTEC
11	電球爭霸戰	BALLBLAZER
12	太空土匪	BANDITS
13	獨行俠	BC'S QUEST FOR TIRE
14	灘頭攻防戰 I & II	BEACH HEAD I & II
15	綠林傳奇	BELOW THE ROOT
16	德軍總部 II	BEYOND CASTLE WOLFENSTEIN
17	艦艇爭霸戰	BROADSIDES
18	李小龍	BRUCE LEE
19	古德奈上校	CAPTAIN GOODNIGHT
20	德軍總部	CASTLE WOLFENSTEIN
21	異星洞穴	CAVERNS OF CALLISTO
22	拳王爭霸賽	CHAMPIONSHIP BOXING
23	超級運動員 II	CHAMPIONSHIP LODE RUNNER
24	棋王 2000	CHESSMASTER 2000
25	直昇機救難	CHOPLIFTER
26	時空勇士	CHRONO WARRIOR
27	王者之劍	CONAN
28	越南大戰	CONFLICT IN VIET-NAM
29	浩劫前夕	COUNTDOWN TO SHUTDOWN
30	歐洲大戰	CRUSADE IN EUROPE
31	打擊教練	DAVE WINFIELD BATTER UP!
32	恐龍蛋	DINO EGGS
33	大金剛	DONKEY KONG
34	梭哈	DRAW POKER
35	小機器人	DROL
36	銀河飛鷹	ELITE
37	進化論	EVOLUTION
38	創世紀 III 創作程式	EXODUS CONSTRUCTION SET
39	亞馬遜探險/魔域遠征軍	EXPEDITION AMAZON / XYPHUS
40	鷹式戰鬥機	F-15 STRIKE EAGLE
41	火鳳凰	FACLONS
42	午夜拳擊賽	FIGHT NIGHT
43	模擬飛行 II	FLIGHT SIMULATOR II
44	頑皮精靈	FLOPPY
45	大亨犬	FOOBLITZKY
46	野戰英雄	G.I. JOE
47	遊戲大師	GAMEMAKER
48	綠寶石勇士 II	GEMSTONE HEALER
49	綠寶石爭奪戰	GEMSTONE WARRIOR
50	魔鬼剋星	GHOSTBUSTERS

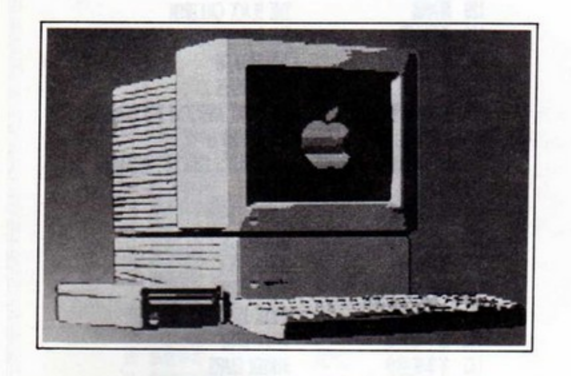
No.	中文名稱	English Title
51	入侵者	HACKER
52	末日文件	HACKER II
53	哈雷計劃	HALLEY PROJECT
54	工地驚魂	HARD HAT MACK
55	硬式棒球	HARDBALL
56	美國運動會	HES GAMES
57	虎膽妙算	IMPOSSIBLE MISSION
58	百戰飛狼	INFILTRATOR
59	全天候戰鬥機	JET
60	叢林探險	JUNGLE HUNT
61	決戰富士山	KARATEKA
62	國王密使	KING'S QUEST
63	國王密使 II	KING'S QUEST II
64	異星征服者	KORONIS RIFT
65	埃及女王	LADY TUT
66	鐵腕明槍	LAW OF THE WEST
67	電腦人	LITTLE COMPUTER PEOPLE PROJECT
68	超級運動員	LODE RUNNER
69	骷髏莊園	MAXWELL MANOR
70	職業棒球聯盟	MICRO LEAGUE BASEBALL
71	頑皮熊	MICROWAVE
72	糊塗礦工	MINER 2049er
73	忍者秘術	MOEBIUS I
74	魔宮歷險	MONTEZUMA'S REVENGE
75	砲彈飛車	MOON PATROL
76	電影大師	MOVIE MAKER
77	杜先生	MR. DO!
78	機器人先生	MR. ROBOT & HIS ROBOT FACTORY
79	精靈小姐	MS. PACMAN
80	北約防衛戰	NATO COMMANDER
81	超級彈子檯	NIGHT MISSION
82	戰魔	OGRE
83	十項全能	OLYMPIC DECATHLON
84	籃球一對一	ONE ON ONE
85	幽靈戰士	PHANTASIE
86	幽靈戰士 II	PHANTASIE II
87	組合式彈子台	PINBALL CONSTRUCTION SET
88	立體賽車	PITSTOP II
89	魔界神兵	QUESTRON
90	莫斯科攻防戰	RAID OVER MOSCOW
91	末日戰機	REPTON
92	突擊傅雷特勒	RESCUE ON FRACTALUS
93	飛狼突擊	RESCUE RAIDERS
94	神戒	RINGS OF ZILFIN
95	21世紀公路戰	ROADWAR 2000
96	彈簧床	SAMMY LIGHTFOOT
97	海龍	SEA DRAGON
98	蠶寶寶	SEPENTINE
99	七座金城	SEVEN CITIES OF GOLD
100	龍牌	SHANGHAI
101	春之石	SHARD OF SPRING
102	死亡潛航	SILENT SERVICE
103	火狐狸	SKYFOX
104	單飛駕駛	SOLO FLIGHT
105	太空梭	SPACE SHUTTLE
106	太空站	SPACE STATION
107	電動玩具場	SPARE CHANGE
108	諜對諜	SPY VS SPY
109	諜對諜 I & II	SPY VS SPY I & II
110	戰略大作戰	STAR BLAZER
111	星式七號	STELLAR 7
112	美女梭哈	STRIP POKER
113	潛艇任務	SUB MISSION
114	夏季奧運會 I	SUMMER GAMES
115	夏季奧運會 II	SUMMER GAMES II
116	陽犬號	SUNDOG
117	陽犬號 V.2.0 版	SUNDOG (VER. 2.0)
118	超級玉石陣	SUPER BOULDER DASH
119	超級虎威號	SUPER HUEY
120	超級立體空戰	SUPER ZAXXON
121	西洋劍	SWASH BULKLER
122	卡達紋寶劍	SWORD OF KADASH
123	稱霸	TAIPEN
124	酒保	TAPPER
125	魔殿三部曲	TEMPLE OF APSHAI TRILOGY
126	美式帆船大賽	THE AMERICAN CHALLENGE
127	戰爭上古代藝術	THE ANCIENT ART OF WAR
128	冰城傳奇	THE BARD'S TALE
129	黑神鍋	THE BLACK CAULDRON
130	轟炸大隊	THE DAM BUSTERS
131	第五度空間	THE EIDOLON
132	七寶奇謀	THE GOONIES
133	全美越野賽	THE GREAT AMERICAN ROAD RACE
134	綠野仙蹤	THE WIZARD OF OZ
135	世界棒球賽	THE WORLD'S GREATEST BASEBALL
136	創世紀 I	ULTIMA I
137	創世紀 II	ULTIMA II
138	創世紀 III	ULTIMA III
139	創世紀 IV	ULTIMA IV
140	戰火線下	UNDER FIRE
141	卡門聖地牙哥	WHERE IS CARMEN SANDIEGO
142	電子特派員	WILLY BYTE
143	冬季奧運會	WINTER GAMES
144	巫師神冠	WIZARD'S CROWN
145	巫術 I	WIZARDRY I
146	巫術 II	WIZARDRY II
147	巫術 III	WIZARDRY III
148	世界空手道錦標賽	WORLD KARATE CHAMPIONSHIP
149	蒙面俠	ZORRO

票選單請看第 1 頁



/陳冠彰

蘋果家族的保時捷——Apple Ⅱ GS試車報告



□前言

看了標題很奇怪吧？Apple Ⅱ GS 什麼時候變成turbo（渦輪增壓）的跑車了？其實以「turbo跑車」或「電腦界的保時捷」來形容Apple Ⅱ GS 再恰當也不過了。因爲從來沒有一部電腦，在推出不到半年的時間，就受到衆多軟、硬體公司如此大力的支持。

自從去年十月得到了有關ⅡGS 的消息，身爲Apple狂的我，自此在台灣各處打聽她的芳蹤。終於在去年十二月中旬目睹了她的芳容，一見之下驚若天人，於是絞盡腦汁終於在今年一月中旬，買了一套ⅡGS回家，一用之下，果然名不虛傳，她的各項超强功能用來可眞是得心應手不亦樂乎。Apple ⅡGS 會讓人沈溺、上癮，一旦你開始接觸她，你便會忘了時間的存在。

到底Ⅱ GS 的魅力何在？從前幾期「精訊電腦」對ⅡGS 的報導，相信許多讀者也知道ⅡGS 擁有明麗耀眼的超高解析畫面，迷死人的合成音效、及能高速執行Apple幾乎所有的舊軟體。現在筆者就要現身說法爲諸位揭開ⅡGS的神秘面紗，證實她的超强功能，以及告訴大家許多關心的問題如：價錢……等。

□基本配備

Apple公司一向有一種不錯的習慣——拿很大的盒子裝很小的東西，通常盒子爲內容物的一點五到

一點八倍大。我曾向Apple買過一部DuoDisk，光是介面卡，他們就用了一個27×21×8公分的盒子來裝，當然包裝之精美及內容物的安全度，絕非國產仿冒品所能比的。一如貫例，當我到Apple公司拿ⅡGS 的時候，面對著疊起來超過我身高一半高度的盒子，頗有無從下手之感，幸好我有車可載ⅡGS ，否則還眞是傷腦筋。

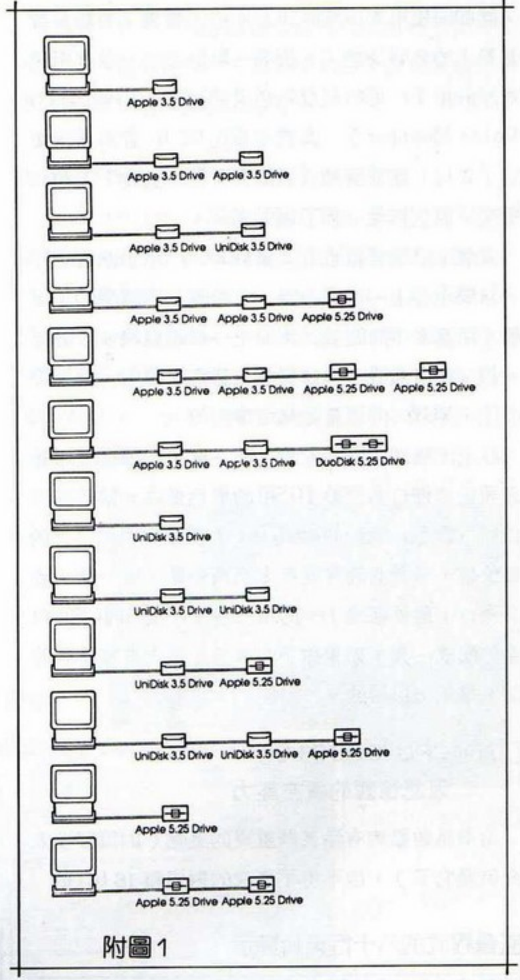
這都是題外話，言歸正傳，回家後一拆開盒子，映眼而入的是一台全新「白金色的Apple ⅡGS。在此說明一下「白金色」爲Apple產品的新標準色系，至於米白色的Apple Ⅱe、Ⅱplus、Lisa、Macintosh及白色的Apple Ⅱc、Image Writer Ⅱ、Personal Modem及LaserWriter，將逐漸轉換成此色系（目前Apple Ⅱc 已採用）。由於ⅡGS採用類似Ⅱc的內建埠，所以你能非常輕易的將整套電腦組合起來（即使沒看說明書）

目前ⅡGS 的標準配備爲：

1. 主機一台：包括256K主記憶體，加64K專供Ensonig Doc音效語言合成晶片用之RAM ，128K之ROM，81 key 的分離式鍵盤以及一只老鼠。
2. Apple RGB彩色顯示器一台。
3. Apple 3.5吋800K磁碟機一台。

這些東西總價爲……對不起，賣個關子，一會兒再告訴你。爲了方便拷貝起見，我買了兩台3.5吋的磁碟機。由於ⅡGS 擁有內建埠，根本不須使用介面卡，只要直接將兩台3.5吋磁碟機串接在ⅡGS的Drive Port 上；另外我將原本裝在Apple Ⅱe上的DuoDisk拔下來，再串接在第二台3.5吋磁碟機上（見附圖1）。這麼一來我在ⅡGS 上便擁有四部磁碟機了，太多了？不會啦！等會兒我告訴你爲什麼會有人要再接一台20Mbyte的硬式磁碟機？

事實上不論你的磁碟機有幾部，3.5吋的磁碟機永遠接在5.25吋的前面，爲什麼呢？原來這可串接



附圖1

四部磁碟機的Drive Port 是用雛菊鏈（daisychain）來控制，它使你每一次只能用一部磁碟機（事實上也只須用一部）；而且內建韌體視3.5吋磁碟機在擴充槽5，而5.25吋磁碟機在擴充槽6，因此若順序顚倒，將造成系統無法辨視出你是否串接了3.5吋的磁碟機。

此外，若想省點錢，可裝置較便宜之單色顯示器（Monochrome Monitor）。但ⅡGS之所以爲ⅡGS，就是因爲其圖形及聲音功能超强，若用單色螢幕

，就如同使用黑白電視來接雷射影碟機，有點浪費其驚人的色彩功能了。折衷一點的方法，是選用原本設計給Ⅱe 用的複合彩色視訊螢幕（Composite Color Monitor），其價格要比RGB 螢幕至少便宜了 3⅓（就我所知），惟其彩色訊號比不上RGB螢幕，但也算是一種不錯的選擇。

當然，這種螢幕也有其優於RGB 顯示器的優點，只要你加上一個選台器，它就是一部標準的電視機，而且水平掃瞄線比市面上一般電視機多了將近一倍。筆者聽說有人就買它來當電視機用，就這點而言，RGB 的螢幕是無法做到的。

以上所提到的兩種螢幕，前一種，台灣蘋果電腦公司並無進口專門給ⅡGS用的單色螢幕，當然你可以選用為Ⅱe 設計的Monitor Ⅱ，或使用你自己的舊螢幕，只是看起來就不太稱頭便是。後一種，雖有進口，但外觀為Ⅱe 的米白色，不能和ⅡGS的白金色配成一套，如果你不像唯美主義者那般挑剔的話，還是可以用的。

□新的CPU 65C816 及記憶體的擴充能力

這個話題雖然有點老調重提的感覺（因為好多人介紹過它了），但不得不再次的對這顆 16 bit的 CPU 再做一些說明：早在 1983 年Apple Ⅱ的原始發明人Steve Wozniak在一次公開的電子會議上，發表了一件令人矚目的聲明，他說：「我們希望在 1984 年中，能推出一種新穎新的機型，此機型將採用一「革命性」的 6502CPU ，並能直接定址 16 Mbyte 的記憶體」。雖然Steve 的計畫在1984年一月就因Apple 內部糾紛而宣告暫停，但由此就可看出Steve 指的就是Westem Design Center 的 65C816 ，這顆CPU 幾乎決定了ⅡGS的誕生與否。

當初在設計Apple Ⅱx （即Apple ⅡGS 尚未公開前之代稱）時，險些因為 65816 的設計進度落後而告中斷，後來因Apple 公司喊出「永恆的Apple」口號（Apple Forever）使大家對Apple Ⅱ再度產生了興趣，此時正逢這顆CPU 設計出來，這才救了Apple Ⅱx 的一條小命，怎樣？這顆CPU 重要吧！

65C816 具有以前 6502 及 65C02 所沒有的直接頁（Direct page），意即我們可以使用任何一個Bank 的第零頁來作零頁定址，而不一定要在第零Bank的零頁作零頁定址的動作。如此一來，再也不用

監督程式的八十行資料顯示

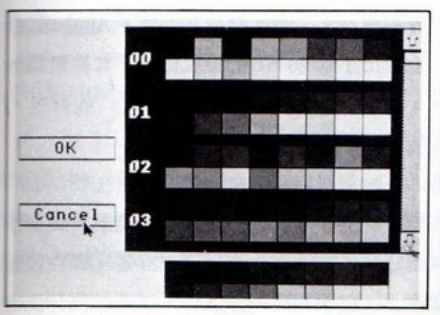
監督程式下的列表

```
1=m    1=x    1=LCbank (0/1)
00/0300: 20 02 8D      JSR 8D02
00/0303: 96 02         STX 02,Y
00/0305: 20 00 BF      JSR BF00
00/0308: C4                C4
00/0309: A7 02             02A7
00/030B: F0 03         BEQ 0310 {+03}
00/030D: 4C CB 03      JMP 03CB
00/0310: AD AB 02      LDA 02AB
00/0313: C9 B3         CMP #B3
00/0315: D0 06         BNE 031D {+06}
00/0317: 20 C0 03      JSR 03C0
00/031A: 4C BA 03      JMP 03BA
00/031D: C9 06         CMP #06
00/031F: D0 24         BNE 0345 {+24}
00/0321: AD AC 02      LDA 02AC
00/0324: 8D B8 03      STA 03B8
00/0327: 8D 9F 02      STA 029F
00/032A: AD AD 02      LDA 02AD
00/032D: 8D B9 03      STA 03B9
00/0330: 8D A0 02      STA 02A0
```

擔心使用零頁定址法時會和系統衝突，而且每個程式也可以擁有自己的零頁；還有堆疊不一定要放在第一頁，它可以放在第零 Bank 的任何位置，而且大小還可超過一頁。此外 X.Y.A 三個暫存器，有 8bit 及 16 bit兩種模式任君選擇。

至於我對這顆CPU 的評語：還不錯，可惜少了像 68000 和 8086 的乘除指令。別難過，它的功能還算是一等一的，至少在資料的讀寫上，比起8088將 16bit的訊號分兩次讀取的方法强多了。

由於 65C816 具有 24 條Address Bus ，故可定址到 16 Mbyte 。嚇！ 驚人吧！爲此在ⅡGS 上設有一記憶擴充槽的裝置，在上頭你可以將 RAM 擴充到 8 Mbyte，ROM擴充到 1 Mbyte。當然大家熟悉的監督程式模式，在ⅡGS上並沒有被取消，但卻修改過了，同樣可在Basic 模式下使用 CALL-151進入。

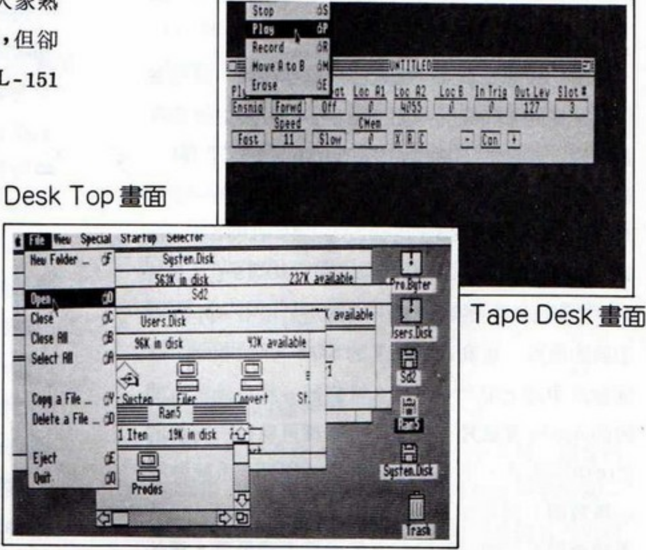


PAINTWORK的調色盤

各位是否發現了監督程式和以前不太相同了，在斜線前的數字爲目前在第幾個 Bank，其大小可從 00～FF 共 256 個 bank ；另外和Apple Ⅱc 一樣，在監督程式模式下打入Ⅰ鍵，即可進入組合語言組譯模式。但此時組譯的是 65C816 組合語言，在監督程式模式下 Apple 也沒忘了 80 行卡，在 80 行卡下看到的資料是以前的兩倍。並在右邊顯出對應的 ASCII 字元，其餘的監督程式模式指令並無太大變動，不過是取消了R及W兩個磁帶存取指令及增加了一兩個追踪及除錯的指令。

□眩麗的圖形及驚人的語音合成能力

在這兩項ⅡGS 引以爲傲的功能上，我卻不想提的太多，因爲該提的別人都提了，太深入的東西又不適合在這類報告中出現。可說明的是在ⅡGS內建之 Applesoft Basic中，並不能直接使用這兩項超强功能。別引以爲憾！ Basic 本身對圖形及聲音的處理原本就不擅長，就算能使用這兩項超强功能，也未必見得能用來寫出好的程式（至少不容易，不是嗎？）

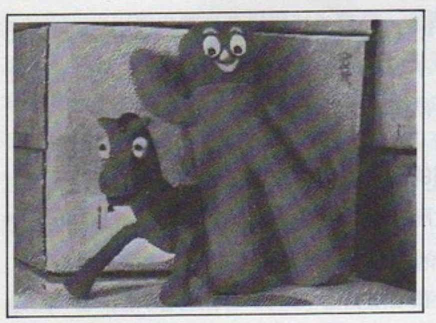


Desk Top畫面

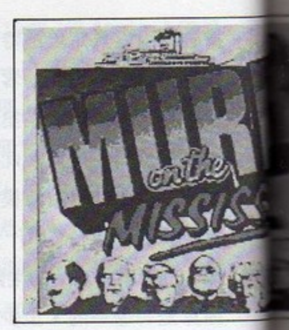
Tape Desk畫面

較簡單的方法是，透過別的軟體系統來使用這兩項超强功能，在我手邊有一片 PaintWork，它可配出 4096 種顏色，也可作圖形之抽色換色工作。其功能比起在Macintosh上之MacPaint 實有過之而無不及。

在聲音處理方面，我手邊有一片 Tape Desk，它







允許你將錄音機之輸出接至ⅡGS 的介面上，你可錄下你喜愛的音樂在磁片中，而且允許你用各種速度去重播它。在「精訊電腦」的12月號最後幾頁附有一些軟體的資料，各位讀者可以參考一下。

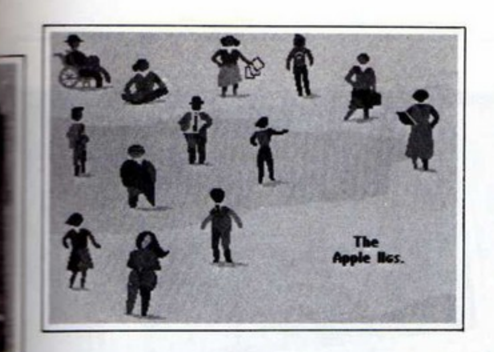
□動態資料庫的處理

所謂「動態資料庫」通常即是指磁碟機，或是磁帶機。提到磁碟機就得先談談在ⅡGS可用之磁碟作業系統，這包括了DOS 3.3、Pascal 1.3、CP/M（要有Z-80 CARD）、以及Pro DOS最值得一提的是新的Pro DOS推出了兩個版本：ProDOS 8 和ProDOS 16；Pro DOS 8又叫作ProDOS 1.2 是ProDOS 1.1.1 的革新版，它適用於所有Apple Ⅱ家族的機器，也和Apple Ⅲ的SOS 系統相通，我就曾在ⅡGS上用Pro DOS 8 來修好一片目錄區有問題的Apple Ⅲ磁片。在ⅡGS上一樣可執行所有舊的ProDOS版本，不過使用舊的Pro DOS 系統會有一種麻煩：當你在ⅡGS上設定了RAM 磁碟，這時系統會認定這個叫RAM 5的虛擬磁碟是第5槽的第二磁碟機，但你若有兩部3.5吋的磁碟機，那第二部3.5吋磁碟機將被RAM 磁碟取代而無法運作。

在新的ProDOS 8上這個問題獲得了解決，它的方法是將第二台3.5吋磁碟機當做是設定在二號擴充槽的第一台磁碟機上，如此一來不就萬事OK了？或許你會問：「磁碟機那麼多怎麼好管理？這簡單！Apple早就替你想到這個問題了，在Apple ⅡGS system Disk 這片磁片上有一個叫Desk Top的程式，它可以替你管理一切有關磁碟作業系統的資料。

由於使用Mouse做輸入控制的設備，因此使用上相當簡單好用。原本在Ⅱe 上用的Mouse Desk，亦有新的2.0版出來，它的功能和Desk Top 大同小異，使用方法也差不多。經驗告訴我，ProDOS控制的資料庫越大，越能發揮其功能。Apple配合ⅡGS 也推出了叫20 SC的硬式磁碟，其容量爲20 Mbyte，由於它每秒能讀出1.25Mbyte 的資料，所以節省了讀取磁片的時間。

新的3.5吋磁碟機雖然在速度及容量上較5.25吋磁碟機改進甚多（讀取一個8K的高解析圖形不到2秒鐘），但若一個檔案用了700 K，那在讀取這個檔案上，就要花費一分多鐘。這就是爲什麼有人雖用不著使用那麼大的資料庫，卻也買了硬式磁碟機的原因。不過硬式磁碟機實在太貴了，相較之下使用RAM 磁碟倒是一個快速又經濟的方法。RAM DISK是唯一比硬式磁碟快的東西，可惜當你關機時，一切資料也將隨之消失。由於ⅡGS允許你由"控制版"（Control Panel）來設定你所要的RAM DISK 的大小，因此主機上的RAM 越多，相對的，你的RAM DISK可設定的越大，我就在記憶擴充槽上插了一片1 Mbyte 的Memory Ex-



pansion Card ，若全部設定給RAM DISK 用的話卻也不輸給硬式磁碟機，用起來的感覺很過癮。

提了那麼多有關ProDOS 8的東西，差點忘了Pro DOS 16。Pro DOS 16 和Pro DOS 8的最大不同點在於ProDOS 16 是專爲ⅡGS 而設計，在它的操作系統下CPU爲 65 C816 的原始模式，因此它可在任何一個Bank 作I/O的動作；但ProDOS 8是以Ⅱe 爲基礎發展出來的，因此只能在第零個Bank 中動作。

□特製的MegaⅡ晶片

Apple ⅡGS 能執行Apple Ⅱ成千上萬的軟體，這已是衆所皆知的事，而Apple ⅡGS 之所以能執行Apple Ⅱ的軟體，是因爲ⅡGS 有一顆Mega Ⅱ晶片，你可能無法想像當初在設計Mega Ⅱ 晶片時，根本不是爲ⅡGS 設計的。Mega Ⅱ 晶片是將整部Apple Ⅱe 上所有的晶片濃縮成一片，其主要目的是爲了要降低Apple Ⅱe 及Apple Ⅱc 的成本，並將Apple Ⅱc 的體積儘可能的縮至最小。

結果在Apple Ⅱx 計劃復活後，它被決定用在ⅡGS上，這是個正確的抉擇，MegaⅡ 使得任何一個只會用Apple Ⅱ的人能在短期中，立刻具備靈活駕馭ⅡGS 的能力，也因爲它才保存下了Apple Ⅱ家族一貫的「順適性」(Flexiblity)。就是這種順適性使我們相信「ⅡGS 所做的就是我們要她做的」，而非「我們所做的是ⅡGS要我們做的」(至少和使用MS—DOS 操作系統的機器相比，我有如此感觸)。

□內建的多項系統資源

在ⅡGS上引用了Macintosh 上一項非常成功的設計——「工具箱」，它使ⅡGS的程式設計者不論是老手或是新手均能利用它來處理複雜的Apple Ⅱ程式。工具箱中的工具分別存放在ROM及RAM上，在ROM 上的工具箱可隨時任你叫用其中的工具，在RAM 上的則需由ⅡGS system Disk 中讀取，不過若是RAM上的工具爲一成功的工具，依著Macintosh的例子，Apple公司會將其逐漸搬入RAM 中。

至於如何使用這些如「視窗管理器」、「Quick Draw Ⅱ」等有用之工具，也是我目前尙在摸索的。因爲，到目前爲止，我手邊的資料僅告訴我，所有的工具可經由一個叫「工具定位器」(Tool Locator)來找尋它的所在，也就是不須和工具直接接觸，即可使用這項有用的系統資源。不過，各位讀者手邊大概還沒有機器，講得太複雜了你們讀起來也很累，不是嗎？

□趣味盎然的遊樂器

人不是機器而是有感情的生物，不可能一天廿四小時繃緊自己的神經系統，總要靠些娛樂來鬆馳一下快要短路的神經，Apple 公司對其產品也一向存著一種態度：「眞正的好電腦是和藹可親的，決非辦公室中的冷酷機器」。

在衆多對ⅡGS的報導中，我總覺得奇怪爲什麼沒人提到有電類腦遊戲的問題呢？從ⅡGS擁有一個 9 pin 的搖桿輸入埠，及母板上還留著 16 pin 奮形搖桿的插座可以看出，Apple ⅡGS秉持了她的前身Apple Ⅱe 及 Apple Ⅱc 的特性，她也是一個趣味

盎然的遊樂器。想想看，在Apple Ⅱe較差的解析度及聲音合成力下，你都會為了玩Game 廢寢忘食，在ⅡGS上不但擁有更逼眞細膩的畫面，更有高傳眞的音質，在這種完美的視聽組合下發展出來的Ga-me ，你想多刺激呀！

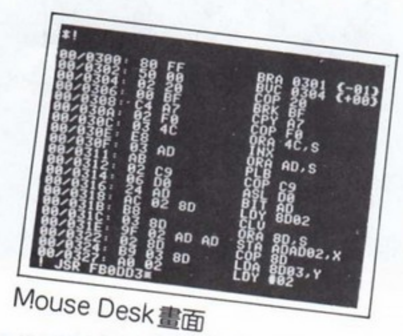
□價格

終於到了人人最關切的問題了，目前由美國蘋果電腦台灣總代理，福斯興業股份有限公司所代理進口的Apple ⅡGS整套包括：主機、鍵盤、老鼠、RGB彩色螢幕及一台3.5吋的磁碟機，定價為新台幣78,910 元。等等，別嚇著了。就以3.5吋磁碟機而言，在美國售價為美金339元，折合臺幣約14,763 元，再加上進口關稅，在台售價為17,290元；而RGB彩色螢幕，台製價格約在17,000到19,000元之間，Apple 原廠的定價爲21,610元。以上數據僅供參考，可注意的是我寫的均是「定價」，若對自己殺價能力有信心者，不妨試試，但結果我可不負責。

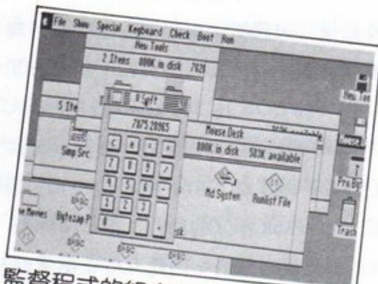
□尾聲

在許多人的觀念中較新、較快，記憶容量較大就是較好的電腦。其實不然，當你買下了Apple ⅡGS時，你絕非只買下了一堆由塑膠、螺絲以及電路板組成的機器；她代表著溫順、服從及高度的適應容忍力。或許在價格上你不滿意，但以我的經驗，原廠機器在折舊率及故障率上比仿冒品強太多了，而且在短期內想買到「國產的ⅡGS」似乎不太可能。若以長遠的眼光來看，買原廠貨也是較有保障，也較爲划算。

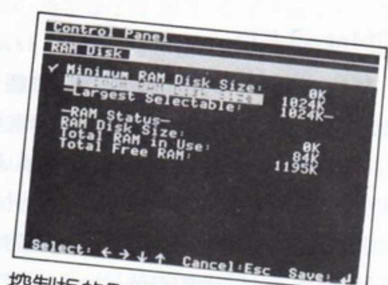
平心而論，現在國內電腦市場以和IBM PC/XT相容之電腦爲主。我必須承認在商用處理方面，PC/XT, AT 的確不錯，但我不認爲她是一台適用於家庭的家用電腦。而Apple ⅡGS不但擁有PC/XT所具備的商業處理能力，更擁有家庭和學校廣大的市場，她是一部多元化的個人電腦，至少從七歲到七十歲都適用她。如果你打算換一台電腦，或是想買一部電腦（不論自用或商用），Apple ⅡGS將是個不錯的選擇。



Mouse Desk畫面



監督程式的組合語言組譯模式



控制板的RAM Disk項目

/徐政棠

地獄谷解答外一章



由於上一期的地獄谷解答中，少放了這一篇小文章，使得許多玩家在過年期間，大眼瞪著電腦，對某些地方苦思不解，始終無法把這個遊戲玩到結局。過了一個春節之後，不知各位是否急於知道這二個小臭蟲的解答？以下就是上期缺少的步驟：

①在你使用水晶使希特勒昏倒，取得皇冠欲離開希特勒的領土時，有沒有先掛好鐵鍊（HOOK CHAIN），再爬下鐵鍊（CLIMB CHAIN）？爬下鐵鍊後只能向西走（要多看地圖！）

②在石門內找不到皇冠和銀幣？正常的現象。因為在地圖上第㊴步驟中的森林是一個傳送地點（天空比較明朗一點）。你在此地放下皇冠及銀幣之後，再打入一個觀看（LOOK）的指令，皇冠和銀幣就會不翼而飛。當你再回到石門內，就可以找到皇冠和銀幣了。（註：你身上若帶著任何物品，不論大小，都會使你無法鑽過石牆上的裂縫。故無法直接攜帶皇冠及銀幣過牆。）

另外有讀者問到貯存本遊戲進度的方法，在此筆者也補充說明：在遊戲進行中，如果你要貯存進度，把磁片翻回正面（假設你已經玩到反面的進度），撕開防寫保護貼紙，輸入" SAVE GAME"，待磁碟機停止轉動後貼回防寫貼紙，再翻回反面繼續進行遊戲。若是要取出已貯存的遊戲進度，只要插入磁片正面，打" LOAD GAME "即可。祝各位玩得順利。

/鄭明輝

淺談尋找個人資料的方法

最近有些朋友問到，一片儲存人物資料的磁片有$22軌，$0F個磁區，換算成十進位就是34×16＝544個磁區，我如何知道我的人物資料是藏在那個磁區？關於這個問題的解答，便得利用到我們常提到的C.I.A,或是COPY Ⅱ PLUS 5.0的SECTOR BDITOR等工具。

要找出人物資料的所在，首先要將自己的人物狀況全部抄下來，以便用於對照，然後再利用下述任一種方法尋找：

一、讀入COPY Ⅱ PLUS 5.0 的SECTOR BDITOR，按下[S]鍵，這時電腦會問你是〔H〕EX或是〔T〕EXT。選T，輸入人物的名字，按下 [RETURN]，電腦便會自動尋找你剛剛輸入的字串，找到時便會顯示出來。

二、如果COPY Ⅱ PLUS不行的話，改用功能較强的C.I.A。載入TRICKY DICK & TRACER，按 [CTRL] - [E] 進入副程程式（見附圖），再連按四下[N]鍵，跳到STRING 時按[Y]鍵，再到底下六排追踪的字串時，先按[L]鍵，緊接著輸入名字，[RETURN]，按[H]鍵再輸入名字，[RETURN]後輸入最低和最高磁軌磁區數，再按[Y]鍵，便可以開始追踪。這個方法是尋找HIGH 和 LOW兩組ASCII 碼所形成的字元。

三、上述兩種方法如果都不行的話，回到COPY Ⅱ PLUS 5.0的SECTOR EDITOR，從第$22軌，$0F磁區，按著[-]鍵不放，快速地看過每個磁區資料，判斷是否可能爲資料儲存的地方。因爲名字的字元若是用閃爍字元，前兩個方法便無法追查出來，只有憑經驗看了。

```
D5AA96 Y DEAA  DOS  SL=6 T=00 <00> VOL
D5AAAD Y DEAA  3.3  DR=1 S=00 <--> 254
D5AAAD O DEAAEB     PR=0 <*L> <62> <H>

      VERIFY FORMATTING

FIND: T&S LISTS  CATALOG SECTORS  VTOC

      STRINGS:

     H1-MERLIN
     L2-MERLIN
ALL   3-
OK_   4-
      5--
      6-

RANGE: LOW  TRACK-00    HIGH  TRACK-22
       LOW  SECTOR-00   HIGH  SECTOR-OF

  DATA: NORMAL HEX    ALL COMMANDS:E
```

以上所提只是針對沒有保護的磁片，要是磁片有保護，只有請你先參考市面上許多探討磁片保護的書之後，再設法讀取磁片資料了。■

/天行者

天行者漫談極地之狐一二事

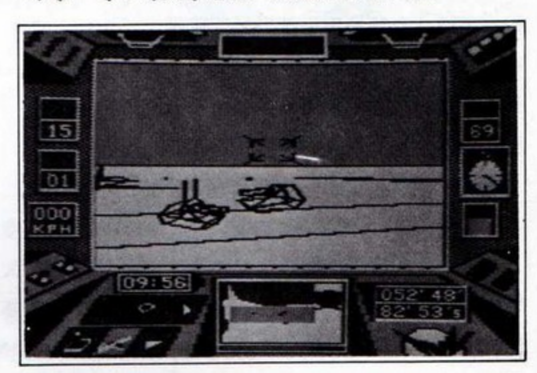
「極地之狐」甫一推出，便在「精訊電腦」的二月份銷售排行榜中名列第一，這種表現一點也不令人驚訝，而且筆者還希望DYNAMIX小組也能爲「極地之狐」推出IBM PC 的版本，使擁有PC 的玩家也能享受駕駛極地之狐的快感。

說實在的，APPLE 版的極地之狐在執行速度上是慢了點，試想6502 一口氣要處理那麽多東西，眞是累壞她了！若是你有「加速卡」，把速度加快3.6倍，那麽你的極地之狐眞的是如「狐」添「翼」，就恨自己的腦袋爪也少了一片「加速卡」！

讓APPLE 玩家有些遺憾的是，APPLE 版本的「極地之狐」沒有AMIGA 版本那麽豐富的音效，諸如引擎聲、履帶聲、飛彈聲等等。（我自個兒也沒聽過！）。但別忘了，AMIGA 可是一部"32"位元，容量可達"數M"的家用電腦。不過話又說回來，EOA 公司曾爲天上飛的SKYFOX（火狐狸」加上「魔音卡」，那種令人畢生難忘的音效，怎麽忘了將地上跑的ARCTICFOX（極地之狐）也來這麽一段？同樣是什麽什麽FOX ，竟有如此「天壤」之別，的確有點不公平。憑良心說，你所看到的極地之狐，已經是將APPLE Ⅱ發揮到極至的成果了！

言歸正傳，天行者今天要向您透露最機密的情報：敵軍要塞的位置座標！爲了避免你看完這些重要的數據之後，底下的文章就不看了，所以只好……。

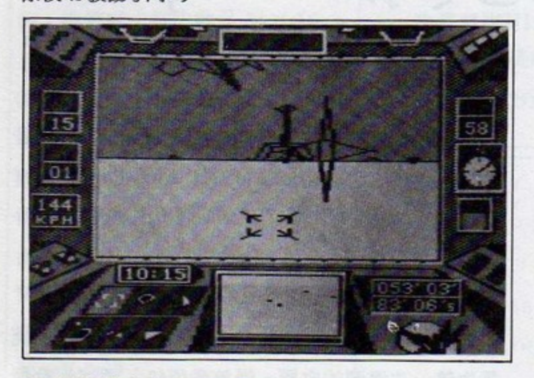
敵軍佈署位置共有三種。在BEGINNER MODE（新手模式）和TOURNAMENT MODE（實戰模式）中的CONFIGURATION#1第一型佈署，兩者的位置均相同；另外COMMUNICATION（通訊堡壘）的座標是051°15′、82°57′S；MAIN FORT（要塞）是053°12′、83°03′S ，這可能是你第一次遇到的座標。腦筋動得快、觀察敏銳的人，或許早已經從說明書封底的照片知道了這些。叮嚀一句：可要小心點，要塞本身有武裝。



極地之狐(左)與外星人的重坦克在山脊上遭遇！

當你的敵人突然從雷達幕上消失時，表示你進入了某個雷達站的干擾範圍，這時趕緊把這個雷達站找出來，當然不必吝嗇給一些飛彈。而在用炮彈射擊移動的物體時，可別忘了前置量。記著：敵人是活的，聰明得很，不會固定不動讓你打。

倘若你遇到緊急狀況，對方又是重裝甲，要數發穿甲彈才能解決時，趕緊用拳頭捶飛彈發射鈕，一口氣把它幹掉。另外在暴風雪來襲時，如果你身在裂谷旁，小心狂風會把你"吹"落萬丈深淵(雖然你沒有發動引擎)。



要塞發射出什麼東西?!

你是不是曾經聽說MEINARDUS RIFT(冥納得斯裂縫)有橫越點呢?只是傳說嗎?是眞的，且有兩處。第一處的座標是053°30′、83°22′S，你必須非常小心地"垂直"越過，否則死了只能怪自己技術太差。第二處的座標是055°07′、83°16′S，這裏的地形是座山脊所構成的橋，小心把關的敵人。

在作戰當中你操縱極地之狐，常會出現兩種爆炸聲，一種是低沈而且持久的，那是敵軍被摧毁的爆炸聲；另一種則是尖銳短促的響聲，那表示你中彈了!當極地之狐行進於四下無人之際，不時會聽到敵軍爆炸的聲音，那是因爲有敵人的飛機「撞山」了!其實說穿了，外星飛行員的駕駛技術的確不怎麼高明。

對了!你是否曾被一大群敵軍盤空圍攻，想一一把他們打下來，又困難重重。給你一個建議，趕快找一些高大的地形(如高山、岩石、或較高的山脊)，然後貼近這些高地形的附近，一邊徘徊一邊攻擊，便可陷害不少三流的飛行員一頭撞死!又如果你是徘徊在雷達站或空氣轉化站旁邊，那豈不是一箭雙鵰?!

實戰模式中的第二型敵軍佈署、通訊堡壘和要塞的位置和第一型的相同。

在本遊戲中，當你使用自動前進或後退檔來前進或後退時，在某些情形下，極地之狐會自動停下來，例如撞上了敵車、山脈、駛近裂谷等等。遇到這種情況，別忘了趕快再使極地之狐保持運動，因爲在敵軍的槍林彈雨之下，定住不動無異是坐以待斃

另外在對付空中飛的"東西"時，炮不要舉得太高，把炮管自水平仰高大約三、四格，便幾乎可以陸空通吃。雖然炮彈的命中截面是很大，但還是要瞄準了再打，千萬不要一進入射程，出現交叉線，就胡亂開炮。

對了!有一點很重要，炮打出去了之後，要趕快向左右兩邊閃(角度無須很大)，因爲既然你可以打得到別人，別人也可以轟得到你啊!筆者曾經看過不少戰友把炮打出去後，還直直往前衝，好像急著要吃別人送來的"彈"。當我在一旁大喊「左!左!」「向右!向右!」，他還是一直向前衝，不然就是停在原地等別人也炮轟一頓，眞是"趕"死隊!

第三型的佈置座標──通訊堡壘是052°16′、82°56′S，要塞是051°17′、83°18′S。

你是否想過，飛彈發射出去後轉個一百八十度回來，飛彈上的攝影機會看到什麼?快試啊!(請參看極地之狐說明書第45頁)老實說，告訴別人敵軍的座標實在不是件好事，那會使人失去許多玩遊戲的樂趣。想想看，一個女孩子如果一下子就讓你給追上了，會使你覺得有趣嗎?不知道諸位看官能否體會出這句話的眞義。

事實上玩任何一個遊戲，若能抱持這種不屈不撓的精神，相信你從遊戲中所得到的樂趣和滿足，是要比別人來得多的多。因此，建議各位在選擇實戰作戰後，按空白鍵，讓電腦為你隨機選擇敵軍的佈署和極地之狐出現的位置，使你的任務變得更具變化性與挑戰性！

話說至此，第四型的敵軍佈署位置就留給諸位去發現了，讓英勇的指揮官再次光榮地完成一項偉大的任務！提醒一句話：「不太一樣！」

/徐政棠

初試蛋王子的滋味



地點：精訊電腦雜誌社的編輯室內
時間：一九八七年二月七日下午
背景：編輯室內有甲乙二人坐在書桌前低頭寫稿。除了他們二人的交談聲外，編輯室內一片寂靜。

甲突然抬起頭來，問乙說：「沙士啤酒今天會來吧？」乙一邊寫稿，一面回答：「好像是吧！他應該會把HAL 公司所出的新磁片帶來。」

就在說話之間，一陣宏亮的聲音由遠處傳來，甲乙二人對看了一眼，心中想著：「說曹操，曹操就到！」接著，一個巨大的身影隨即出現在編輯室門口，他把一片新磁片遞給甲，要他立刻拷貝。拷貝完後，甲乙二人看看天色已晚，也就離開公司，各自返家了。

第二天雖然是星期天，但甲乙二人由於要趕稿，所以還是在雜誌社碰頭。不過二人見面的第一句話却不再是：「林克冒險有什麼值得記錄的技巧？」，而是問：「蛋王子玩到第幾關？」接下來幾天，甲乙二人莫不瘋狂地陷入了「蛋王子」的世界中。約一星期後，甲乙二人才合力玩完這個遊戲，口中直喊道：「賊啊……!!」，但又莫不豎起姆指喊：「讚！」

「蛋王子」眞有這般神奇魅力，竟能讓人玩到廢寢忘食的地步嗎？這是一個絕對肯定的問題。然而有許多玩家，在一看到這個遊戲之後，就連連搖頭，總認為：這不過是另一個頑皮精靈（Floopy）的新版

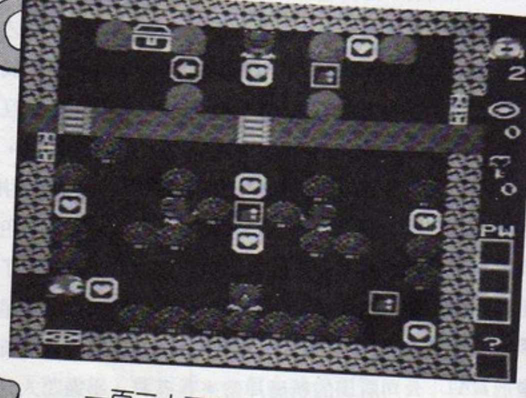
本罷了！如此妄下斷語，實在是可惜。說眞格的，「蛋王子」中有七、八種不同的敵人，以及數種特殊工具，再加上共有一百二十三關之多，面對這些挑戰，你必須要有周詳愼思的頭腦，敏捷快速的技巧，才能夠連過一百二十三關，看到最後的畫面，這些特點那裏是「頑皮精靈」可以比擬的呢！

我和另一位朋友宋明義聯手玩到了結局，經過商討後，覺得不太可能將全數一百二十三關的過關技巧都寫出來公布在雜誌上（一百二十三關哪，開玩笑！），所以只有把一些比較值得注意的細節提供給各位做參考。如果仍有無法解決的問題，只有請你動動腦筋了！

1. 你的目的是找齊五把鑰匙，然後才能到達大魔王所居住的地下層。所以搜齊五把鑰匙，才是你的主要工作。此外在每一個房間內，你必須把紅心全拿到，才能打開房間內的寶箱。寶箱內有一把小鑰匙，拿了小鑰匙之後，房間內的怪物會全部消失，門戶也會自行打開。從此以後，這個房間就算是被你「解決」了，再也不會封閉。
2. 有的紅心中藏有子彈。子彈的功用有兩種：第一、能把怪物打成一粒圓球；第二、能把圓球打飛。當怪物被打成圓球之後（不是每種敵人都能被你的子彈打成圓球），你可以把它推到任何地方，或是推入河中當船搭。經過一段時間後圓球會自行破裂，變回原來的樣子。當你把圓球打飛之過一段時間，畫面上會出現原有的怪物。
3. 善用每塊磚塊。幾乎每塊磚都有它的特定用途，要安全過關，簡直是缺一不可！所以儘可能的考慮每塊磚的用途。
4. 若以每塊石頭或樹木的大小做爲一單位，那你每走一步，只有半個單位的距離。若你要用磚塊來阻擋某些敵人所射出的武器，只要把磚塊推到它面前一半的地方，它就無法發射武器。
5. 仔細考慮單行道的特性。這是十分重要的成功要素。
6. 若你到達某一個房間，發覺根本無法通過關時，也許你該考慮從房間的另一個入口進入。
7. 在你拿到小鑰匙之後，房間內可能會出現一個地下道入口。裡面是一個沒有任何敵人的世界，你必須在右下角所限制的時間內，走到寶箱的位置，一步都不能走錯，而且必須挑最短的捷徑行走



標題畫面。



一百二十三關中的第三關。

！成功之後，你就能拿到一把鑰匙。五把鑰匙找齊後，你才能進入最後的決戰。

8.紅心的拿取順序十分重要。另外，有些紅心內有二發子彈，務必早點取得。

9.了解每一種怪物的習性，才是成功之道。「知己知彼，百戰百勝」這句名言十分有用。

10.在你進入某些房間之後，右方的PW欄中會出現一些圖形。在你拿取足夠的紅心之後，圖形會開始閃爍，表示你現在可以使用那一種圖形所代表的特殊力量。PW欄中共有三小格，每一格都只能使用一次。這些特殊力量共有三種：

①鐵鎚：可擊碎石頭。

②方向箭頭：可使單行道的特定通行方向轉九十度。

③橋：可在水上搭一座一個單位長短的橋樑。

11.在右下角有一個標有問號的小方格，是值得你特別注意的地方。當這個方格內出現了某種物品或敵人的圖案，代表那個物品或敵人一定有某種作用，你最好先去碰碰看。

12.無論你身上還剩下多少顆子彈，也不管你是否在這個房間成功的完成了任務，只要你一出房門，除了開啓魔宮的鑰匙以及地圖、神像之外，其餘一切東西（如子彈、竹筏等）都會立刻消失。

13.用二枚子彈打飛某種怪物之後，再把磚塊放在它會出現的地方，會產生不可思議的變化。

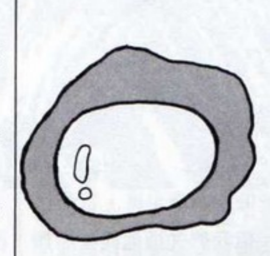
14.當紅心拿完之後，有的怪物會自夢鄉醒來，對你展開攻擊，務必小心。

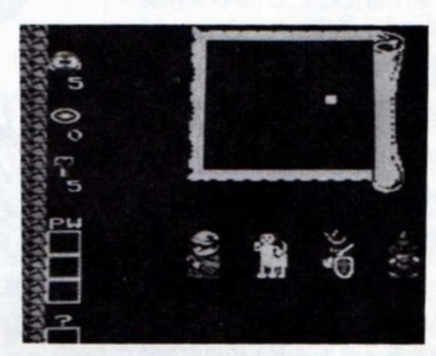
15.在左上角附近有一塊海域，你必須乘坐竹筏才能來往於各個海域中。所以你必須探測各海域中海流的方向，才能順利過關。

GOOD LUCK！

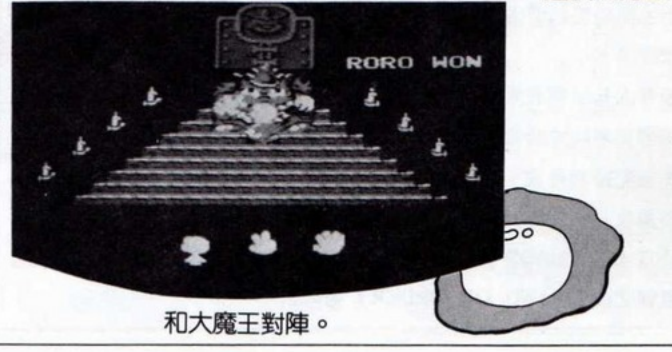


大結局的畫面。





進攻大魔王前



和大魔王對陣。

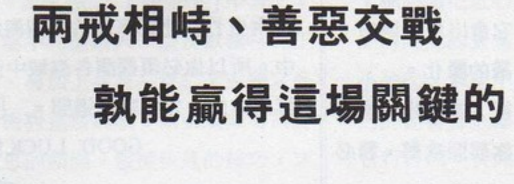
／徐政棠

渾沌之戒，黑暗邪惡力量的凝聚

理智之戒，追求天地眞善美的泉源

兩戒相峙、善惡交戰

孰能贏得這場關鍵的



Ⅰ魔戒的傳說

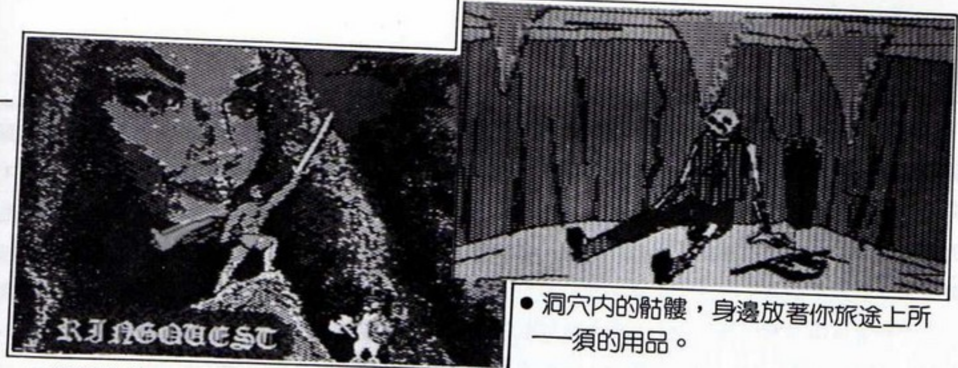
來！朋友們，找一個位置休息一下，並仔細的記住我即將告訴你的傳聞。這是一個十分危險的任務，在你即將前往的遠古大陸上，有著許許多多奇異的流言，以及超乎你能想像的怪獸。但最重要的就是有關魔戒的故事……

很少人知道魔戒的存在。就算有人知道，也只有其中的少數人曾見過它們。幾乎沒有人能把它們戴在手上，而仍能活著告訴其它人關於魔戒的事。

沒有人知道魔戒來自何處。不過在白髮長老回憶起當年的事跡時，總不忘記提起魔戒。傳說中的魔戒共有兩枚，一枚叫做渾沌之戒（RING OF CHAOS），另一枚名叫理智之戒（RING OF ORDER）。兩枚魔戒的製造者是誰，我們已無從考察。但我們知道他從漆黑如夜的黑曜石中造出了一枚魔戒，又從純白的象牙中造出了另一枚。你要了解這兩枚戒指，就得先了解它們所附有的力量：渾沌之戒掌握了各種黑暗邪惡的力量，使戴著它的人擁有巨大的破壞力；而理智之戒卻可打開使用者的心智，了解大自然的神秘力量，並追求與大自然的完全契合。

對了！古代的傳說中提到了這兩枚戒指原本是合而爲一的——一枚附有無法理解、巨大法力的戒指。傳言是否屬實並不是我要說的重點，我要告訴你的只是：這一枚戒指如今已分爲二，各領風騷於善惡兩極。

這些就是我要告訴你的傳聞，它們不是發生在此時此地，而是發生在未來的某地。現在，讓我帶你到一個從未去過的地方去遊歷，和一



●洞穴內的骷髏，身邊放著你旅途上所須的用品。

●標題畫面。

些你從不知道的人們見面。你願意開始你的旅程？或者我該問……你敢嗎？

你的選擇是：

1.拒絕這個冒險機會，走向快樂的路途——請翻閱第Ⅲ章。

2.同意進入旅程——請翻閱第Ⅱ章。

Ⅱ魔戒的出現

在你點頭同意的同時，你會發覺身邊的景物正慢慢的模糊消失，此時你置身在一個……樹林內！你正站在林中的一條小徑上，一切看起來十分平常，但在你的下意識中總感到有什麼事情不太對勁。午後的陽光灑滿大地，一切都很平靜。平靜?! 這樹林太安靜了！沒有蟲鳴鳥叫，沒有絲毫的聲響，的確是有些事情不太對勁。

突然，你脚下的地面開始劇烈的搖晃起來。一陣陣低沈的隆隆聲從地底傳來。在沒有任何徵兆的情況下，你脚下的堅實地面突然裂開，你就從地面的裂口中跌了下去。

在你撞到一塊堅硬的石面之後，方才停止了滾動，並開始試著站立起來，打量四週的環境。一時之間，你除了看到一片塵土飛揚以及從頭頂落下的泥塊之外，再也看不到任何東西。好不容易等到塵埃落定，你又被眼前的景物震懾住。在你面前有一個石製的巨大王座，王座上端坐著一副慘白的骷髏！在你凝視骷髏時，你的雙眼被一陣光芒所吸引。目光落在骷髏左手手指的象牙戒指上。那枚戒指愈看愈發明亮，突然你的內心湧起了一陣莫名的興奮，希望自己能擁有這樣的一枚戒指。

此時你身上的傷口又隱隱作痛，你勉强把目光從戒指上移開，並開始打量這間石室。結果你發覺如果站在王座上，就可以搆到頭上的裂縫爬出去。

現在你打算：

1.拿起戒指，繼續你的使命——請翻閱第Ⅵ章。

2.爬到王座上，從裂縫中爬出去——請翻閱第Ⅳ章。

3.縮到房間的角落，無法控制的顫抖著——請翻閱第Ⅴ章。

Ⅲ離開旅程

在你剛聽完這一個故事時，你的確認眞考慮過加入這個旅程。但是……等一下，你了解你自己不想在這種蠢事上花費寶貴的時間。這只是給一些打發無聊時光的小孩子娛樂用的。所以，在一聲幾乎不可聞的嘆息之後，你掉頭離開此地，繼續著你自己的工作。　　—完—

Ⅳ王座的陷阱

在小心翼翼的行動下，你終於成功的踏上石座的扶手，並儘可能的不去觸及王座上的白骨。在你爬上王座的靠背時，你發覺王座已經十分老朽，凡是你雙手所觸之處，外部的石塊均化成石屑而紛紛落下。就在你爬上王座，雙手鉤到石縫時，你又感到了一陣陣的震動。在你尙未抓牢石縫時，整個王座劇烈地晃了一下，向下塌了下去，而你也隨著王座的崩塌又再度落入地底。

你用盡了全身的力量才勉强睜開

眼睛，轉動頭部，發覺自己躺在碎石和骨堆之中。身邊唯一完整的物品就只有那個骷髏頭，彷彿正齜牙裂嘴的嘲笑你。你的視線逐漸模糊，終於失去了意識……

——下接第Ⅴ章——

Ⅴ地底怪獸

不知道經過了多久，你被一陣聲響吵醒，眼前一片漆黑。在房間中央，傳來了骨頭碎裂及咬嚼的聲音，令你覺得不寒而慄。透過重重的黑暗，你依稀看到了數雙火紅的巨大眼睛在移動著。由於感覺到恐懼，你開始向後退開，想遠離那群可怕的怪物。但你卻不小心絆到了一些碎片，重重的跌在地上，引起了很大的聲響。頓時那些咀嚼聲停止了，所有的眼睛都往你這邊看，一雙雙流露出飢餓的眼神。然後是那些眼睛迅速轉動，彷彿在交頭接耳；同時又發出一陣陣聽起來不懷好意的笑聲。

接著那些火紅的眼睛開始朝你的方向移動。你本能地向後爬，不過你沒移動多少距離，你的背部就撞到了牆壁。不論那些是什麼怪獸，它們現在已經站到你的面前了，你可以感覺到它們所呼出的惡臭氣息噴到你的臉上。突然有什麼東西抓住了你，把你拖倒在地上，你立刻感到一陣刺骨的疼痛，然後……。

—完—

Ⅵ理智之戒

慢慢的，你靠近了骷髏，並把象牙戒指從它手指上脫開。骷髏立刻自行崩潰，在石座下堆成了一堆碎骨。

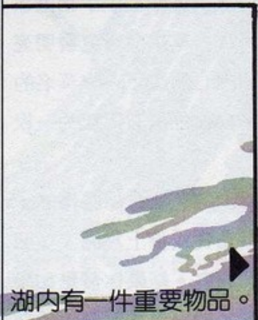
在無意識的情況下，你把戒指戴在手上。似乎是早已安排好的，那枚象牙戒指十分符合你手指的粗細。在對這一切仍感到十分震驚的你，竟不由自主的坐在石座上，躺在枯骨的旁邊。雖然這個座椅是由石塊築成的，但你坐在上面時卻感到十分舒適。慢慢的，你的下顎碰到了胸膛，你的呼吸逐漸變慢，雙手無力的垂在身旁……

當你再度睜開雙眼時，你發覺自

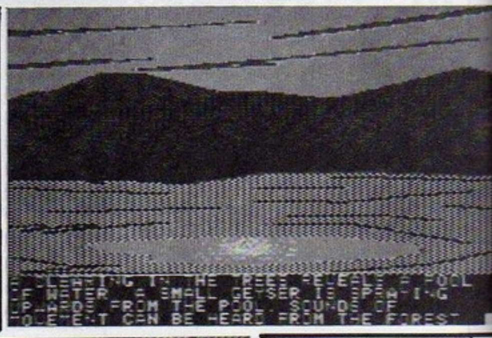




◀野獸出沒的小徑。



湖內有一件重要物品。▶





◀帳蓬內的老人，他知道十分重要的消息。

己不是在一個地下的石室內，而是坐在一個四面牆壁都由五彩瓷磚拼成的房間內。在你面前有一個老人正在注視著你的一舉一動，而老人竟是雙腿盤坐，浮在半空中！在老人身邊有一位身材魁偉，全身都是強健肌肉的武士。老人轉頭對武士說：「Gorn ，我不是告訴過你，戒指會自行找一條路來到這裡的嗎！」

「少幸災樂禍了，Zandorf，」那名武士反駁著，「把事情的經過簡要的告訴這位來自另一個世界的朋友，那樣我們才能快點上路！」

老人轉頭看著你說：「仔細聽著，朋友。因為時間有限，你現在所戴著的象牙戒指就是理智之戒。這枚戒指正在找尋它的相對之物——渾沌之戒。本來渾沌之戒是由我們之中最崇高的女巫——Lisa 所保管。然而Lisa 敵不過渾沌之戒的魔力，終於落入渾沌之戒的控制之下。現在，渾沌之戒利用Lisa 本身的法力對抗她自己，把Lisa 帶到了另一個遠古時代，要她找出所有破壞時間順序的方法。」

Zandorf 向Gorn 做了一個手勢，繼續說道：「你必須和Gorn 結伴而行，他是Balema王國中最勇猛的武士，一起前往遠古時代，找到Lisa ，並將她從邪惡的深淵中解救出來。唯有藉著理智之戒的力量，才能夠對抗渾沌之戒的魔法，完成這項艱鉅的任務。」

說完Zandorf的雙眼緊閉了一會兒。在你尚未來得及開口前，他猛然地睜開雙眼並呼喊著：「快！Gorn ，走到這位朋友身邊，我感覺到戒指的力量正在迅速的轉變之中。祝你們好運，勇敢的朋友們。願Brohm 與你們同在！」

Gorn 迅速的走到你身邊，你再度感覺到一陣奇異的昏眩，雙眼前又失去了光明，沒入了黑暗之中……。

●**解答篇**

在你依照下列解答，一步步完成你的任務之前，請先記住三件重要的事：

1. Gorn 很容易口渴。所以你必須不斷地補充水袋中的飲用水，以免缺水渴死。
2. Lisa 被渾沌之戒的魔力控制之後，魔力會利用她的法力和你作對。她常使用三句咒文，把你和Gorn 整得昏頭轉向，而使整個任務事倍功半。三句咒文的力量分別如下：
   - 使Gorn 迷失心智，不論你要做什麼事，Gorn 總會茫茫然的發呆不動。必須隔一段時間才會恢復過來。
   - 使Gorn 迷失方向，帶著你到處亂走。
   - 把你和Gorn 傳送到其他地點，企圖使你迷失方向。
3. 在進行遊戲之前，先找一片空白

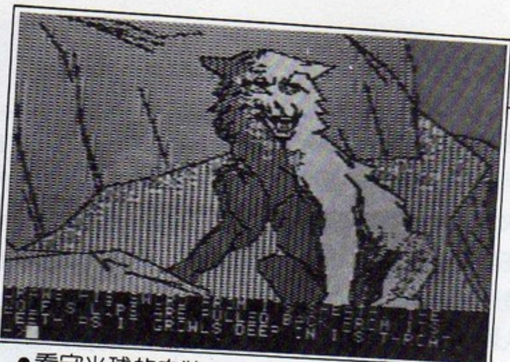


▲看守橋樑的怪物。

◀可幫助製造飛翼的人。



●任務完成，LISA和GORN 齊聲向你道謝。



●看守光球的白狼。



●女野人(OGRESS)。

磁片，用DOS 3.3格式化之後，當做貯存磁片使用。在遊戲進行中隨時把遊戲進度存在貯存磁片上，以免在你死亡之後，又得重新來過。

解答：

①拿起弓，箭及陷阱（GET BOW ,GET TRAP, GET ARROW。或用GET ALL也可以）

②設置陷阱（SET TRAP）。

③付老人一百枚金幣（GIVE 100 GOLD TO OLD MAN ）。老人會先感謝你的慷慨，隨後告訴你Lisa 是在北方的城堡內，但是城堡周圍有一層無法穿透的力場看守著。這一定是渾沌之戒的傑作。要進入城堡，你必須找到力場的發射來源，然後毀掉它。只要有一個發射來源仍在作用，則力場就會阻擋任何企圖進入城堡的人。而且在這塊土地上充滿了各種危險，例如巨大的飛鳥像，可怕的食人魔，貪心的矮人，以及黑暗中的生物。老人並要你記住三個字" BAARACHNA , BAPYROSNACA , BAFENRIS"。

④去見女野人。女野人會立刻抱住Gorn ，但Gorn 會自行掙脫女野人的擁抱。

⑤查看水池內（LOOK IN POOL），你會找到一柄純銀打造的匕首。拿起匕首（GET DAGGER）。

⑥看到狼人之後，擲出匕首（THROW DAGGER）。在Gorn 擲出匕首殺死狼人之後，你會發現此地又恢復了原來的景色。

⑦唸出Bafenris 這句咒語（BAFENRIS），白狼會自行離開，然後你會看到一枚綠色的光球；同時，你手上的理智之戒也會閃耀著明亮的光芒。去撫摸光球（RUB ORB）以破壞它的力量。這個光球是力場的來源之一。

⑧回到剛才設置陷阱之處，你會發現你剛設下的陷阱已經抓到了一隻野豬。拿起野豬（GET BOAR）。

⑨放下身上的所有東西（DROP ALL），然後再拿起水袋及黃金，向南走，通過矮人橋。雖然矮人會拿走你身上一半數量的黃金，不過這卻是必要的過橋費用。

⑩現在你會看到一名巨大的野人。由於Gorn 身上有女野人的味道，所以野人不會傷害你們，而會跟著你們走。如果你事先沒見過女野人，那你現在就已經上西天。

⑪現在再走回去見女野人（別忘了

⑭ Gusty 山頂上
⑮ 玻璃瓶 蜘蛛
⑬ Barren 沙漠
小丘陵
⑯ Blistering 沙漠
大鳥的巢
叉路
⑲ 火海
⑳ 谷底
樹林邊
叉路
上山通路
上山通
帳蓬
⑫ Manticore 怪物
叉路
⑤ 小湖
森林盡頭
山谷邊緣
草原
通往八個方向的叉路
樹林
叉路
① 弓、箭、陷阱
谷底河流
②⑧ 巨圓石
④⑪ 擱淺的船隻
山谷外側
草原
叉路
叉路
⑰ 急湍的河流
⑨ 矮人橋樑
平原
平原
山谷入口
河岸
南北向道路
河口
叉路
白色光滑道路
⑩ 門
海邊
⑱ 屋內
巨鷹塑像
⑦ 白狼
⑥ 狼人
叉路
流沙



● 看守橋樑的矮人。

在橋邊取回你的裝備），兩個野人見面之後，雙雙攜手而去。然後你才能進入一艘擱淺船隻的船艙內，拿取繩索（GET ROPE）以及箱子內的紅寶石（OPEN CHEST, GET RUBY）。

⑫拿野豬餵Manticora（GIVE BOAR），這樣你才能安全的過橋。

⑬打入"ARCADE OFF"指令。如果你不輸入這個指令的話，你會面臨一場像爬行摩天大樓般的挑戰。

⑭把紅寶石安置在法杖的頂端（PUT RUBY ON STAFF）。紅寶石集中反射的日光會開啓山壁上的洞門。向東走(E)。

⑮唸出Baarachna（BAARACHNA）。在咒語唸出之後，洞內的玻璃瓶及蛛蜘會變成另一枚綠色光球。撫摸光球（RUB ORB）。

⑯如果Sandroc巨鳥沒有出現在西方天際的話，向西走，並拿走鳥巢中的羽毛（GET FEATHERS）。

⑰把繩索綁在箭上（TIE ROPE TO ARROW)，並射出箭（SHOOT ARROW）。Gorn會把箭射到對岸的柱子上，然後你就可以登船渡河了（GO BOAT)。

㉑ 黑暗中

路 巨大的門

Liza

遠處魔像

③ 老人

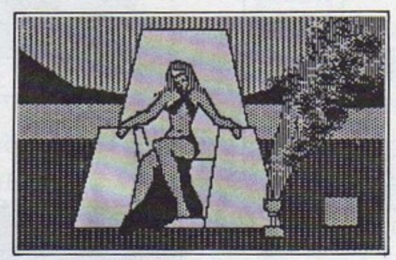
樹林東邊

女野人 船 內

懸崖迷陣



● 可怕的狼人。



● LISA面前。

⑱和原始人談話（TALK）。付給他五十枚金幣（GIVE 50 GOLD），你就可以得到一雙羽毛編成的雙翼。

⑲飛翔（FLY）。

⑳在你唸出Bapyrosnaca（BAPYROSNACA）之後，巨蛇將會變成第三枚綠色光球。撫摸光球（RUB ORB）。現在力場已消失了，你可以安全的進入城堡。

㉑最好不要在文字顯示幕下通過迷宮。因爲在文字幕時你看不到安全的通道。你只能往圖形幕中可見的方向前進，否則你將會落入無底的深淵。要見到Lisa，依下列方向前進即可：

N N E N N E E E S S E E E E N N N N E N N W W W W W W S S E E N N。

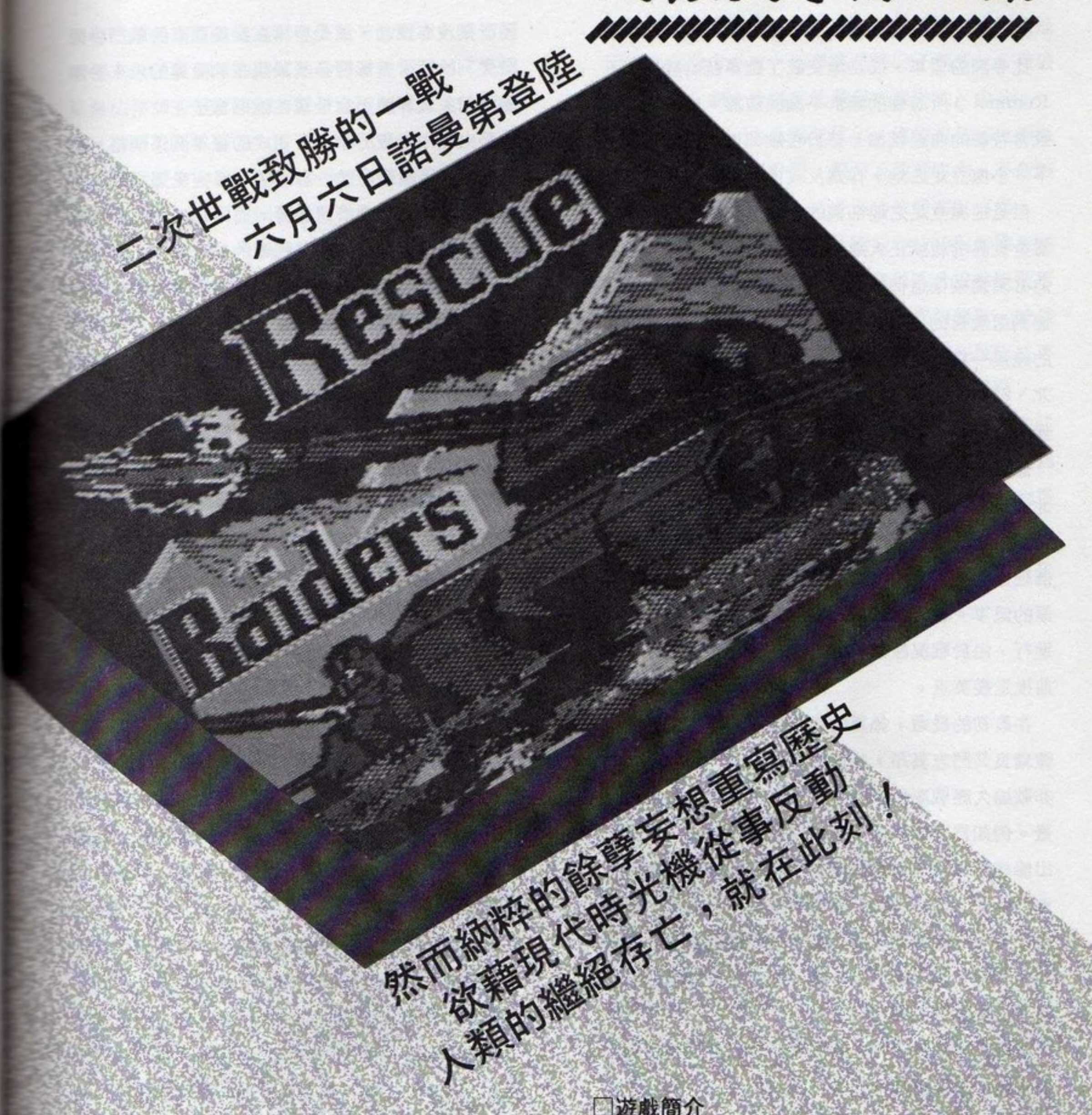
任務完畢

Let Ring Quest Over!

名　　稱	Ring Quest
適用機型	Apple Ⅱ series
出版公司	Penguin Software
售　　價	US＄34.95

/傅尚裕
/鄭明輝

飛狼突擊隊出動



□遊戲簡介

一九四四年六月六日，數以千萬計的軍隊在龐大的飛機及艦艇掩護下，向法國北部的諾曼第海灘大舉登陸，這是一場有史以來最大的兩棲登陸作戰。

這場登陸戰無疑是成功的。來自美、英、法、荷、比等國的盟軍，成功地突破了德軍統帥隆美爾（Rommel）所誇耀的滴水不漏的防線。盟軍爲了摧毀希特勒的血腥統治，終於在歐洲西北部的海岸奪下一小塊立足之地，作爲反攻的據點。

但是這塊立足之地卻眞的只能讓盟軍勉强立足。當全世界的報紙正大肆宣揚這場勝利時，盟軍卻被迫必須爲確保這個風雨飄搖的據點而艱苦奮戰。爲了達到這個目的，也爲了使他們不致於如同閃電降臨的速度一樣被迅速地驅回海上，盟軍必須在法國西北、荷蘭及比利時沿線，摧毀各個德軍部署的堅强堡壘。於是著名的諾曼第登陸戰終於展開了。

諾曼第的村野幾乎就是軍人的夢魘，爲了阻擋從北海直貫而下的海風，廣大的平原到處都被一排排又高又密的籬笆所隔開。這些籬笆爲德軍提供了一個絕佳的藏身之所，便利他們能隨時襲擊正穿越平原的盟軍。戰爭就在原野與農舍的戰場遞換中持續進行，由於戰況激烈，盟軍往往要費時數日才能往前推進幾英里。

在最初的幾週，德軍的抵抗極其頑强，士兵旣訓練精良又鬥志高昂，指揮的將領更是曾在俄國及北非戰場久經戰塵的老將，他們構成了驚人的反抗力量。例如爲了要將德軍逐出聖羅這個城市，盟軍付出慘痛的代價，這個城市幾乎在熾烈炮火的轟炸下夷爲平地。盟軍統帥艾森豪事後在一片廢墟上曾感嘆而言：一個人甚至可以脚不著地從聖羅的一端走到另一端，因爲這個城市唯一遺留下來的東西，只是一層層的碎石與瓦礫堆罷了！

盟軍最後終於贏得了這場戰爭，諾曼第登陸的三個月後，盟軍成功地封鎖了法、荷、比三國的西北海岸線，光復了法國及低地國家，德軍在盟軍與俄國紅軍的兩面夾擊下逐漸瓦解。

諾曼第戰役是歷史上關鍵的一役。如果盟軍的登陸計劃沒有成功，或是盟軍在接續而來的戰鬥中節節失利的話，其影響必及於現在和更遠的未來。無論如何，世界將不會是現在這個樣子。

歷史是由無數的事件所組成的複雜關係網絡。在任何時間下所發生的一件事情，必定受過去及現在同時所發生的其它事情影響。而同樣的，現在所發生的事件不但影響著此時此刻的其它事件，更會進一步對未來造成影響。在這個具連鎖性的事件網絡下，沒有一件事情是毫不重要的。一個極其細微的事件在二十年甚或一百年之後可能造成鉅大的影響，請看下面這兩個例子：

1. 沙皇統治下的一個俄國法官，判處一名偏激的學生集團份子死刑，罪名是他曾參與一項暗殺計劃，這名學生結果被吊死。這名學生的弟弟烏里亞諾夫（Vladimir Ilyich Ulyanov）受此影響，逐漸對沙皇政府產生一種持續終生的深切痛恨，即使在他改名叫列寧（Lenin）之後。
2. 某所維也納藝術學院的一位教授拒絕了一份入學申請，申請人是一個失業的一次大戰退役軍人。於是這個退役軍人必須在藝術之外另謀發展，這個人就是希特勒。

如果當初那位俄國法官對激進的青年略施寬容，或是那位教授十分欣賞那名退役軍人的繪畫，那麼歷史是否會完全改觀呢？我們無法確知，但是似乎頗有可能。

那麼在諾曼第戰役中的任何變化，包括軍隊行進、城市設施及生命的損失等，又會產生多深遠的影響呢？在今天活著的芸芸衆生中有多少人的父親或祖父曾是諾曼第戰後的倖存者呢？如果那些陣亡的士兵不被殺死的話，又有多少的新生命將告誕生呢？盟軍獲勝所造成的影響爲何？若由德軍獲勝，所造成的影響又爲何？

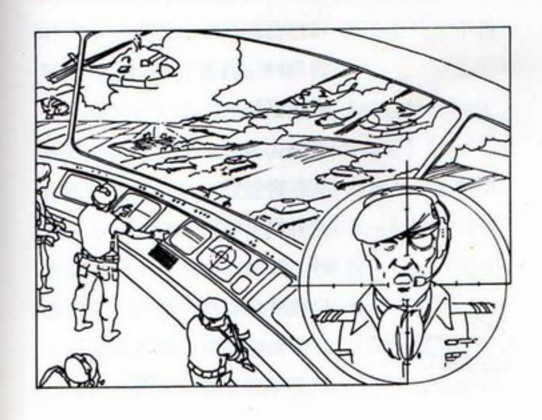
當然對於上述這些問題，我們永遠只能臆測。我

們可以確信諾曼第戰役對今天活著的所有人都有所影響，但是我們無法精確地分析其影響爲何，我們更無法預測若盟軍失利，將會造成怎樣深遠的影響。

現在假設有一個恐怖集團相信他們能夠對戰果改變所造成的影響，作出精確的分析，同時他們更有能力去改變歷史，扭轉戰局以利於自己。這個恐怖集團企圖利用時光機，派遣配有現代武器的軍隊，回到一九四四年歐洲的諾曼第戰場；他們企圖扭轉整個戰局，以使他們能在四十年後的今天，獲取大量的政治與經濟利益。亦即他們企圖藉由改變過去而使他們能操縱現在。顯然地，對於您和每一個人而言，這都是一個極大的威脅。如果這個恐怖集團的陰謀得逞，您將受到他們的擺佈、宰割。這還算是最有利的情況，也許您根本就不會出生，來到這個世界。

這就是「飛狼突擊」(Rescue Raiders)的行動背景。恐怖份子擁有時光機，他們決議藉科技之助來改變二次大戰的戰局，其目的則在於控制您和每一個人！

當然您也有機會阻止恐怖份子的陰謀，您願意接受這項挑戰嗎？您願意穿越時光之旅，回到過去，以挽救現在的危機嗎？



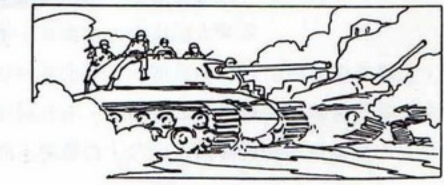
歡迎您肩負起這個艱鉅的任務，指揮直昇機及地面軍力向敵方進攻，一舉將恐怖份子消滅。「飛狼突擊」是一個十分精采的戰爭模擬遊戲，由Sir-Tech 公司於一九八四年推出。這個遊戲可以讓您直接操縱逼眞的直升機、飛彈及地面軍力，不會讓您只是在地圖上看到一些奇怪的象徵圖案而已。

爲了贏得勝利，您必須兼顧操作技巧與作戰策略。所謂操作技巧係指如何靈活運用直升機摧毀敵軍，而作戰策略則是指如何在戰場上取得優勢，並能一舉攻下敵方的時光機。僅憑嫻熟的操作技巧並不足以贏得勝利，您還必須輔以巧妙的作戰策略。一旦您的策略成功，勝利即垂手可得。當然，就像任何指揮官一樣，您必須絞盡腦汁，自己捉摸出最爲有利的作戰策略。而爲了公平起見，敵方至少也擁有同樣的機會部署適宜的作戰策略。

「飛狼突擊」這個遊戲一共有八場戰役，現將每一個戰場詳列如下：

①瑟堡 (Cherbourg)
②卡恩 (Caen)
③聖羅 (Saint-Lo)
④奧爾良 (Orlean)
⑤巴黎 (Paris)
⑥凡爾登 (Verdun)
⑦布魯賽爾 (Brussels)
⑧安特衞普 (Antwerp)

當您贏得一場勝利後，程式將自動進入下一個戰場作戰，其困難度則依序增加。您必須在八場戰役中每戰皆捷，才能完全摧毀恐怖份子的陰謀，如果您在任何一場戰役中不幸敗北，敵方即取得絕對的勝利。



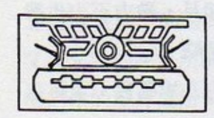
□武器及裝備

「飛狼突擊」包含著許多靜態的軍事設備以及動態的軍力。靜態的軍事設備有時光機、直昇機升降台、碉堡、堡壘等；動態的軍力則包括直昇機、坦克、士兵、工兵、防空飛彈車及爆破車。以下就分別詳述這些武器及裝備：

一、靜態的軍事設備

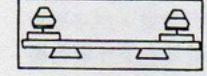
①時光機（Time Machine）：

時光機分別位於戰場的兩端，敵我各一，時光機就是雙方的總司令部。一場戰爭輸贏的關鍵決定於某一方是否能成功地將一輛爆破車駛至對方的時光機前。因爲唯有爆破車能摧毀時光機，其他的任何武力對它均無影響。



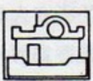
②直昇機升降台（Helicopter Pads）：

升降台不但是一架新直昇機的起始點，同時也是加油、維修及彈藥補給的中心。當直昇機降落於升降台時即能重新獲得油料、最大負荷極限彈藥的補給，並進行維修，但補給過程需耗費一些時間，升降台位於時光機旁邊。



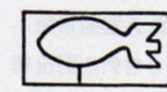
③碉堡（Bunkers）：

碉堡有許多不同的型態，有些可以輕易摧毀，有些則需要非常强大的火力才能摧毀，有些甚至無法摧毀。若欲控制碉堡則需派士兵進駐，有些碉堡可發揮强大火力，在戰場上的許多不同位置都佈有碉堡。



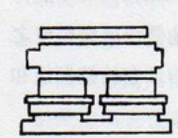
④阻塞氣球（Barrage Balloons）：

阻塞氣球是一種繫在某些碉堡之上的防禦設備。當直昇機撞上敵方的阻塞氣球或牽引線時即告損毀，若通過己方的阻塞氣球或牽引線則安然無恙，但有時敵我不易區分。



⑤堡壘：

在第二關後即有堡壘出現，堡壘可以發揮强大的火力，構成堅强的防線。破解之道唯有二，一是派直昇機至堡壘正上方，空降大量士兵進入堡壘中削弱敵方軍力，約十人方足以將堡壘據爲己有；二是以坦克爲先驅，後方跟著5名步兵，待坦克以火焰轟過之後，步兵便可進駐該堡壘。



二、動態的軍力

①直昇機（Helicopters）：

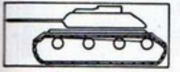
直昇機可發揮多重的功能，既可作爲活動的觀察站，也可作爲戰鬥工具及運輸工具。直昇機也是所有裝備中火力最强、破壞力最大和速度最快的機種。在遊戲開始時你將擁有四台直昇機，當直昇機全部被摧毀時，遊戲即告結束。敵方的直昇機供應則毫無限制。直昇機在遊戲開始時配備有機關槍、高爆炸彈及導向飛彈。由於直



昇機的構造極爲輕巧，敵方的任何炮火均可令其受創甚至損毀。

②坦克（Tanks）：

坦克是地面軍力中火力最爲强大的一種，在遊戲開始時配備有加農炮及機關槍。坦克可攻擊任何對方的動態軍力，包括敵方坦克在內，同時坦克對於敵方砲火的承受能力也是最强的。



③士兵及工兵（Soldiers & Engineers）：

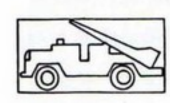
士兵可藉由空運而深入敵方，組成强大的軍團。士兵配備有降落傘，同時他們身上穿著防護用具，可以抵禦輕微的炮火。士兵皆配備有自動武器。

工兵則是軍事工程方面的專家，他們可以修護甚至重建在戰場上受損或毀壞的軍事設備。工兵的作戰能力亦不遜於一般士兵，但工兵若經由直昇機運送，則變成一般的士兵，不再具有維修能力。



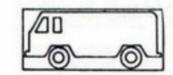
④防空飛彈車（Anti-Aircraft Missile Carriers）：

它的外型宛若吉普車，每輛防空飛彈車均備有一枚導向飛彈。當敵方直昇機出現在射程之內時，這枚飛彈即自動發射，並能自行設定目標。飛彈車只能攻擊直昇機，本身沒有任何防禦設備，故任何來自敵方的砲火均可令其損毀。飛彈車於飛彈發射後即自行損毀。



⑤爆破車（Demolition Team Vehicles）：

爆破車的外觀類似貨車或救護車，配有電子設備，可使敵方的時光機失效，並進而加以爆破。爆破車係針對摧毀時光機而設計，本身沒有任何攻擊或防禦的能力，故極其脆弱。敵方的任何炮火，甚至是空中飛揚的碎片均可對它造成致命的傷害。

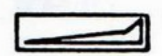


三、武器系統

由於在戰況激烈時，科技的發展加倍迅速，因此武器會隨著戰場的移轉而有顯著的不同，火力及破壞力漸增。

①導向飛彈：

直昇機及飛彈車均配有導向飛彈、導向飛彈是戰場上速度最快、射程遠且威力最大的武器。導向飛彈會自行設定目標、窮追不捨。飛彈車只能攻擊敵方直昇機，而直昇機上配備的飛彈則可攻擊敵方的任何目標，但是目標需與發射時的直昇機位於同一水平線上。



②炸彈：

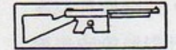
高爆炸彈只配備在直昇機上，遭炸彈轟炸的目標將受創或毀壞，但是炸彈需直接命中目標



方有效果。第四關後炸彈的威力卽增大，成爲燃燒炸彈。

③機關槍：

直昇機、坦克和士兵均配有機關槍。機關槍的火力十分密集，但其威力和射程卻最小，坦克和士兵可無限制地使用機關槍，不受彈藥限制，但直昇機的機槍只有六十四發彈藥。



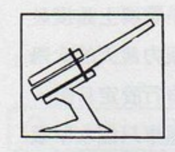
④燒夷彈：

第五關後直昇機所配備的機關槍卽轉換成燒夷彈。燒夷彈對於攻擊地面上的軍事設備和活動軍力均具有十分驚人的威力，命中目標後地面卽成爲一片火海。

上述的武器均爲動態軍力所攜帶，下面則是一些可發射砲火的靜態軍事設備：

⑤高射砲及反坦克砲：

高射砲是一種火力快速的加農砲，專門用來對付直昇機，有些則會攻擊坦克。當直昇機或坦克接近時，高射砲或反坦克砲卽自動發射，構成軍隊行進時最大的阻力。



□遊戲基本配備

①Apple Ⅱ系列的任何一種機型，主機至少需有 64 K 記憶容量。

②磁碟機一部。

③監視器一部，以彩色監視器效果較佳。

④搖桿一支。

□啓始遊戲

將「飛狼突擊」的程式磁片置入磁碟機中，關上磁碟機，打開主機電源，隔一會卽可看到畫面及" Rescue Raiders "的程式名稱。如果你已看過，可以按下 ESC 跳過。磁碟機繼續讀取幾秒後，卽可進入示範程式，若於此時按下Ⓢ鍵或是搖桿上的按鈕，示範畫面卽告消失，螢幕上隨卽出現下列字樣：

Emergency Transmission〉
Terrorists have been found at Cherbourg
Prepare for action.

這些字樣告訴你" Cherbourg "是第一個戰場，緊接著螢幕上卽會出現一幅歐洲地圖，標示出Cherbourg的位置何在，然後正式進入遊戲。

目前「飛狼突擊」在市面上有兩種版本，若打開電源後，螢幕左下方出現" 64KR1.2"字樣者卽爲1.2版，在台灣的此版本由於Crack的關係，有重大缺陷，在過完第一關後隨時可能當機，使您英雄無用武之地。若出現" 64KR1.5 "字樣者則爲1.5版，此版較爲完整，可以存取遊戲、寫下最高分數的簽名，也可以連克八關，完成任務。在遊戲中爲方便存取遊戲及寫下最高分數簽名，不可將磁片貼上防寫貼紙。

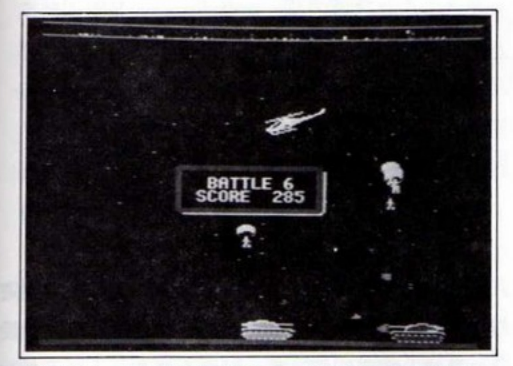
在載入「飛狼突擊」時，此程式首先會檢查您磁碟機的轉速，若出現" Bad Drive Speed "的訊息，卽表示您的磁碟機轉速可能有問題，最好請專人調整一下轉速以免傷害到磁片本身。

□如何進行遊戲

一、基本顯示幕

遊戲的顯示幕基本上分爲兩個區域。其中佔螢幕絕大部分的區域就是眞實戰況的顯示區，此區域大致上以己方的直昇機所在爲核心，可以顯出直昇機鄰近的所有狀況。在螢幕頂端的狹長部分則是戰況雷達顯示區，此區域可以顯示出戰場上的一切情況。白色的小方點代表雙方的直昇機或地

面設備，其它的小點則代表雙方的軍隊或飛彈，在彩色顯示器上尚有顏色區分。



您必須一方面在較大的區域中操縱直昇機與敵軍作短兵相接，另一方面隨時注意雷達幕上所顯示的戰況，尤其要特別提防飛彈來襲。

二、如何控制直昇機

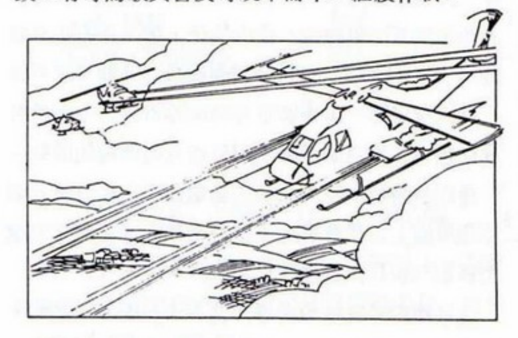
直昇機是您在遊戲中唯一可以直接操縱控制的機種。搖桿可以用來控制直昇機的行進方向，搖桿上的按鈕則可控制武器的使用。

0號按鈕可使直昇機發射機關槍或燒夷彈。您若一直按著按鈕便可連續發射，直到您鬆手或彈藥用盡為止。1號按鈕可以投擲炸彈。若一直按著按鈕便可連續投擲，直昇機一次最多可攜帶十枚炸彈。

同時壓下兩個按鈕則可發射導向飛彈。特別應注意的是，唯有當目標與直昇機在同一水平線上時，導向飛彈才能發射。導向飛彈發射後將朝向同一水平線上的最近目標設定攻擊，有時實際的命中目標可能不是您原先所預期的目標。直昇機一次最多可攜帶兩枚導向飛彈。

您的直昇機除駕駛外尚可運送五名士兵，只要您將直昇機降落在行進中的士兵前方，他們即會自動進入機艙中直到載滿為止。

如果您在直昇機飛行中壓下空白鍵，在機艙中的士兵會跳傘空降至地面戰鬥，有時降落傘會發生故障，該名士兵即會摔死。您也可以將直昇機降落在地面上，然後壓下1號按鈕，機艙內的士兵即可安全走出艙外，往前行進。若您的直昇機在空中被摧毀，有時駕駛員會及時跳傘而下，繼續作戰。



當您的直昇機不慎受損時，在直昇機的後方將會冒出白煙。受損的情況愈嚴重，白煙冒得愈大。

當您的直昇機被摧毀時，而您還留有剩餘的直昇機，此時螢幕將在摧毀現場停留短暫時間後，轉換至直昇機升降台上。如果您想多瞭解一下摧毀現場的戰況，可在直昇機損毀後的同時壓下兩個按鈕，畫面就會停留在原處。放鬆按鈕後，即可回到右端的直昇機升降台上。

當您的直昇機需要油料、彈藥的補給或維修時，請把直昇機駛回升降台上。補給及維修完畢時，會有一條綠色的長條圖形出現在雷達顯示幕下方，補給及維修的程序愈高，費時愈久。

當油料不足時，在螢幕中央將會出現"Low Fuel"的訊息，當不足的程度甚為嚴重時，您可以聽到警告聲，在螢幕上方也將出現油料存量表。

三、地面軍力

您必須指揮地面軍力前進，攻佔陣地並爆破敵方的時光機。控制地面軍力的指令如下：

- 壓下T鍵即可生產坦克。
- 壓下M鍵即可生產士兵。

•壓下Ⓔ鍵即可生產工兵。

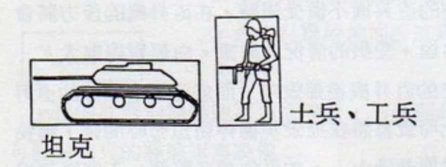
•壓下Ⓐ鍵即可生產防空飛彈車。

•壓下Ⓓ鍵即可生產爆破車。

壓下Ⓣ、Ⓐ、Ⓓ鍵一次只能生產一輛；壓下Ⓜ鍵可一次生產五名士兵；壓下Ⓔ鍵則可生產兩名工兵。在你生產的車輛或士兵出現後，您才能再生產別的軍力。生產軍力的同時您還會聽到聲響。當軍力正進入戰場時，雷達顯示幕兩旁的直線將由藍色轉成白色，在單色顯示器上則只能見到直線的閃動。

您必須將地面軍力組織成適當的隊形，以使其能克服障礙，一舉爆破敵方的時光機。當然您必須事先將戰鬥損耗及偶發事件等因素一併考慮在內。

直昇機對於支援地面軍力具有決定性的重要性。


坦克　士兵、工兵


爆破車　防空飛彈車

四、財務狀況

就像眞實的軍隊情況一般，您的軍隊也需經費來維持運作，除了遊戲開始時所分配的四架直昇機及其配備以外，其他的任何軍力都需以金錢來支付成本。每當您生產一樣軍力時，該軍力的價格卽會自您的存款中扣除。

金錢會隨著時間而累積，每隔十五秒可增加一小袋的金錢，四小袋金錢可構成一大袋金錢。

下面則是各項軍力的價格，以小袋金錢爲單位。

種類及數量	價格
一架直昇機	二十袋
一輛坦克	四袋
五個士兵	五袋
二個工兵	五袋
一輛防空飛彈車	三袋
一輛爆破車	二袋

當您的金錢不夠時，壓下按鈕將無反應。這個遊戲對於每一種軍力同時在戰場上出現的最高數量設有限制。當達到極限時，卽使金錢充足，壓下按鈕亦無反應，如六輛坦克卽爲同時在戰場上作戰的極限額。

五、電腦簡報

當您按下Ⓒ鍵時卽可獲得電腦簡報。首先出現的是金錢的總量，然後依序是炸彈、導向飛彈以及運送士兵的數量，最後則是直昇機的剩餘數量。

在電腦簡報中。雷達顯示幕下方會出現油料存量表。在彩色顯示器上，白色部分代表剩餘的油量，紅色部分則代表耗掉的油量。在單色顯示器中，兩邊的差異只能以線條表示。

在簡報中按下Ⓒ鍵將可重新開始，數字鍵①到⑨可以調整簡報的速度，1最慢，9最快，其餘則介於二者之間。

六、分數計算方法

「飛狼突擊」這個遊戲的最終目標在於贏得所有戰役，粉碎恐怖份子改變歷史的陰謀。若不幸敗北，這個遊戲還提供分數統計以作爲參考的標準。

分數的計算則由下列這兩項因素所決定：

①敵方的損失程度。

②造成敵方損失所付出的代價。

分數可作爲您評估執行任務好壞與否的標準，您

的最高目標應是以最高的分數打贏八場戰役。

當然為了贏得勝利，勢必付出慘痛的代價。戰爭不僅造成軍火費用的負擔，更間接造成人民生活水準的降低，此乃因許多消費品生產部門被迫移往生產軍火所致。然而這些經濟上的損失都還是次要的，生命的損失是任何金錢所不能挽回的。因此戰爭雖以勝利為目的，一個國家在道德上仍負有義務儘量使損失減至最低。

基於這個考慮，「飛狼突擊」這個遊戲在設計上便給予那些窮兵黷武者極低的分數作為懲戒，因為代價太昂貴了。每當您生產一種軍力時，您的分數即會被扣掉幾分。同時分數亦隨時間變化而異，戰爭時間拖得愈長，分數便愈低，當然這是在其它條件都不變的情況下。

分數高低與戰爭輸贏並無直接的關連，您可能以極高的分數輸掉戰爭，也可能以極低的分數獲得勝利，當然這是兩個較極端的情況。

遊戲結束後，若您的分數在最高分數表中佔有一席之地，電腦即會要求您簽名，您只需在按下名字後壓下 RETURN 鍵即可列入紀錄。

□如何存取遊戲

在遊戲進行中，您只要按下 ESC 鍵即可看見分數及戰場的顯示。由於此時畫面凍結，您若欲暫時離開，將顯示器開關關掉（以免畫面受損）後即可安心離去。回來時重新按下 ESC 鍵即可繼續未完成的遊戲。

若您想存下遊戲，只需在按下 ESC 鍵後，打入"SAVE"字樣，螢幕上雖無法顯示此字樣，但您將可聽到磁碟機轉動聲，遊戲存入後畫面即會跳回示範程式中，若為 1.5 版此時可見螢幕右上方有一磁碟片圖案，然後即可關掉電源。

如欲取出上次存下的遊戲，只需打開電源，在示範畫面出現時鍵入"CONT"字樣，畫面即會回到上次按下 ESC 鍵時的凍結畫面，此時再壓下 ESC 鍵即可重新開始。



注意，一次只能存下一個遊戲，您每存下一次新的遊戲，此遊戲即會將上次存下的遊戲洗掉，並切記磁片不可貼防寫貼紙。

□密碼及特殊指令

當初「飛狼突擊」這個遊戲在國內出現時，極為風行，但由於遊戲仍有相當的困難度，因此不論1.2版或1.5 版，都有一個跳關的密碼在市面上流傳。1.2 版的是"BOBBYPIN"，這個密碼是由香港所傳過來的。至於 1.5 版，國內剛拿到時並沒有人知道密碼，後來精訊資訊公司的徐政棠先生，運用其硬體上的工具，找出"B'FUNGUS"的密碼來。今日大家能有跳關的便利，眞該好好謝謝徐政棠先生。

進入遊戲後，直接鍵入密碼（並非在暫停遊戲時），在任何時候按下 = 號鍵，則可見到畫面凍結。這時再按下數字鍵即代表所要跳的關數，若按 9 就直接跳到結束畫面。

遊戲進行到第二關後會增加三個特殊控制鍵，可以讓你瞬間移位；J 鍵跳到敵方的時光機後；K 鍵跳到戰場中央；L 則跳回我方的時光機，靈活的運用這三個跳位鍵是勝利的最大關鍵。在第一關時若輸入密碼則亦可以使用這三個跳位鍵。

□致勝之道

在「飛狼突擊」中，必須在八場戰役裏都成功的將爆破車送到敵方的時光機前，而爆破車卻是那樣的脆弱，不但沒有武裝連兩三片爆炸碎片都足以毀了它，這眞是最傷腦筋的問題。爲此，筆者花了不少時間研究出各戰役的克敵致勝之道，提出來給各位做個參考。

直昇機的控制技巧大部份要靠自己體會，但有幾個原則要注意：自第二關起，敵機也和你一樣會發射導向飛彈。當導向飛彈接近時，可以穩定機身，以機槍準確的將對方的導向飛彈擊落。若有敵機在一旁追，或到第五關之後沒有機槍了，便以上下閃避的方式消耗飛彈的油料，待其油料用盡便會自動墜毀，或以J、K、L等鍵脫離現場。

下面便介紹各戰役的特點及破解之道：

⑴瑟堡之役：

這是最簡單的一個戰役，先派出一輛坦克和十五個步兵；讓直昇機在前面開道，防止坦克受損；再以人員攻佔各碉堡。待敵方兩座高射砲皆毀之後，T.D.T.D.T.D.的隊形進攻（字母即代表各軍種）。當然，各車之間要保持相當的距離，免得坦克遇敵時停止前進，但到達碉堡時，爆破車要開到前面送死。而直昇機則在前面護航，當車隊接近敵方時光機時，將敵方的直昇機誘出來，讓它追你，車隊便可安全攻過去，成功的爆破敵方的時光機。

⑵卡恩之役：

從這個戰役開始會出現堡壘，堡壘的特性是火力大，打不壞。戰役剛開始時它不會攻擊任何人，端看那方的士兵先駐進去，便成爲那方的武力。所以在戰役一開始時就立刻載人到中央的堡壘去，然後再仿照第一關的方法，或是車隊改爲T.D.A.T.D.A.T.D.A. 等，都不難炸毀敵方的時光機。

⑶聖羅之役：

到此段時，堡壘會變成左右各一個，如果立刻派人進佔堡壘，堡壘便會將高射砲擊毀。對了，從這關開始，有反坦克砲出現，樣子和高射砲一模一樣，只是專打坦克。所以要派遣坦克前，一定得先將反坦克砲毀掉。左邊的堡壘是受到敵方的控制，必須先將堡壘左側的兩個高射砲炸毀，然後才可以派出車隊，T.D. 或 T.D.A 都可以。當然，將敵方的直昇機派出來才是最重要的。

⑷奧爾良：

從這關開始，敵方的人離右邊的堡壘已經很近了，以後每逢戰役一開始，都得立即飛過堡壘將敵軍的人燒死，以免堡壘被敵方佔走。然後再派出大批的人，只有人才能安然的接近高射砲和反坦克砲組成的砲陣。

⑸巴黎之役：

從這個戰役開始，機槍換成了燒夷彈，所以要派車隊時別派飛彈車，因爲即使飛彈能擊毀敵機，敵機所射出來的燒夷彈仍能摧毀你的車隊。因此最好還是派T.D.T.D. 車隊，將敵方直昇機誘出來，才有獲勝的可能。

⑹凡爾登之役：

這個戰役和上個戰役差不多，小心駛得萬年機。

⑺布魯塞爾之役：

在這裏的敵機雷達已偵測不到了，當心突如其來的導向飛彈，尤其是當你在中央升降台補充彈藥的時候。

⑻安特衛普之役：

過不了多久雷達將會被敵方摧毀，紮實地打過去，必要時將高射砲及反坦克砲建立起來。這是個眞正考驗技術的地方，累積前七場戰役的經驗方是成功之道，GOOD LUCK！

/吳文智

「叛徒啊！」
蘇丹王痛失愛女、朝天嘶喊！
你能否與禁衛軍攜手携
找到失落的寶藏和被綁架的公主？
快進入天方夜譚的千年神話中……



阿里巴巴與四十大盜

冒險歲月系列之一

對於電腦的玩家而言，角色扮演遊戲（Role-Playing Game）眞可說是天賜的恩物。此種電腦遊戲不僅是包含了各種冒險和刺激，並可激發一個人對於其中各式各樣的情況所產生的反應及所需的智慧；甚至可將人們帶進一個出人意料、神秘而又多采多姿的世界中。在那個天地裏，你可以是武士，或許是法師，說不定是……，在此地你可以無拘無束地眞正享受自我。

而在"RPG"的行列中，創世紀系列可算是個中翹楚了，其他諸如巫術（Wizardry）、幽靈戰士（Phantasie）等亦是此中傑作；這些遊戲的高難度對於已長久受到"RPG"洗禮的好手自然不算什麼，但是對於一些剛入門的玩者而言，可就超出其能力所及了。因此有許多人就此萌生退意，放棄了進入"RPG"這塊聖地，殊為可惜；為此，筆者特別介紹一套"RPG"的入門遊戲——冒險歲月（Age of Adventure），由美國Electronic Arts 公司於1985 年再版發行。

冒險歲月包含了兩個單面的"RPG"，分別是「阿里巴巴和四十大盜」（Alibaba & The Forty Thieves）以及由希臘神話所改編的「海力克斯的歸來」（The Return of Heracles）。對於這些古老大陸上英雄們的英勇事蹟，在熙攘人群中一代一代流傳著；最先是吟唱詩人的宏偉史詩，再則是不朽的名著，現在則成為尖端科技——電腦的作品。

在這一套遊戲中，你可以扮演海力克斯——傳奇故事中的強人——或是其他希臘古神話的英雄、英雌，甚至是神話中的生物，只要你能夠完成天神宙斯吩咐的十二件任務；也可以是阿里巴巴，在山中找尋失落的寶藏和被綁架的公主。

這些千年的神話，如今你都可藉由電腦一一重現，體會做一個悲劇英雄和小人物一夕成名的悲喜，這種情懷是其他RPG 的程式無法相比的。而最重要的一點是，它的操作十分簡單：你甚至可以只用搖桿控制人物的行進，因為其它重要的指令是以「指令欄」的方式出現在螢幕上，玩者只要以搖桿或箭號來控制選擇動作即可，而無需再記一大堆代表鍵，攪得亂七八糟。

綜觀而言，冒險歲月系列是極具挑戰性，但也相當有親和力水準的好電腦遊戲。如何！有意加入這神話般的冒險世界嗎？

□故事簡介

黎明的太陽在蘇丹王沙立亞（ Shahiar ）所統治的土地上閃著金光，而由劊子手柯芝亞・哈遜（ Cogia Houssian ）所率領的一批殘暴盜賊，也同時正肆掠著這塊富庶的大地。

× × ×

從睡夢中醒來的阿里巴巴，眼光穿過帳篷的吊門，默默注視著那漸昇的太陽。夢中虛無縹渺的遠山



標題畫面，圖的左右分別為四個人種。

和美麗受困的公主快速地從記憶中褪去，只留下空虛寂寞和不安的感覺……。

身為王宮使者的阿里巴巴動身前往皇宮，沿途上火紅的太陽將塵土烤得似乎都跳動起來了。他不禁幻想著，如果能拿起利劍當蘇丹王身旁的義勇軍該是件多麼光榮的事情，總比當個小小使者終日奔波要好得多，或許有一天他的機會就會來臨吧！

到達皇宮時，蘇丹王正焦慮不安地大叫：「真主阿拉，保佑我這個不幸的父親吧！我的女兒 Buddir Al-Buddor公主被綁架了，該不是我們之中出現了叛徒吧？快派出禁衞軍。」阿里巴巴遵照著他的指示去傳令。

當這不幸的消息傳開後，阿里巴巴的心中忽然激起一股從未有的勇氣要去尋找公主。於是他展開一連串的搜尋，或在樹叢中躲避危險，或四處奔逃以求安全，歷經種種磨難之後，他終於發現了通往綁匪藏處的山中密道。

山中的危機自是訴說不盡的。有一次阿里巴巴為了躲避野獸的攻擊，逃進了一條死路，眼看著野獸就要撲上來了，竟意外地發現一間地窖。這間地窖不僅助他逃過一劫，且助他找到了公主。公主對他的勇氣報以熱烈的擁抱，使得阿里巴巴頓時忘却了沿途所受的苦難。

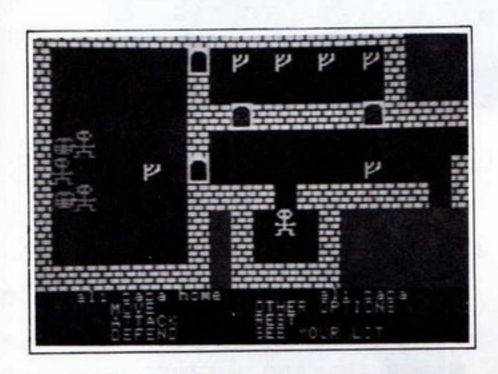
當他們再度返回外面的世界，天空依然那麼蔚藍，而甬道已在他們身後坍塌了。黃昏時刻太陽漸漸西下，阿里巴巴忽然記起一個鮮明的記憶：蘇丹王曾因為某一個信差和另一名公主在宮外過了一夜，就把信差……

一想到這，阿里巴巴的心情霎時降至冰點。他帶著公主朝王宮方向前進，沿途傳來陣陣忽隱忽現的夜梟哭聲，低矮的雲也宛如重幕壓頂，彷彿告知一場大難即將臨頭！

□說明

你能夠做到和阿里巴巴同樣的境界嗎？他救了公主而絲毫沒有傷害其他生物（或是讓公主做此種殘忍之事），並且沒有任何人幫助他。對於這個遊戲而言，這種結局得來不易，如果你認為ＩＱ夠高，不妨試試。成功了，你將會得到作者個人最誠摯的祝賀！

當然，如果在尋找公主的過程中，允許阿里巴巴大開殺戒，贏得遊戲是件容易的事。如果你選擇這種戰略，應該儘早購買好武器和堅利的護甲，並增派一些人手幫助阿里巴巴；你甚至可以讓阿里巴巴退出遊戲，另創人物去替他救公主。或是一大票人浩浩蕩蕩，或是幾名精英，來探究阿里巴巴世界中所隱藏的寶藏、武器、智慧……。



阿里巴巴的出發地，亦是遊戲終結之地。

□如何開始

放入阿里巴巴的磁片，首先會出現功能選擇幕，讓你選擇使用搖桿或鍵盤來進行遊戲。一般而言鍵盤是較好的控制器，無論你選擇搖桿或鍵盤，螢幕下方的指令將可以解釋你所做的行動。

選好控制器後，電腦會再問你開始新遊戲（Begin New Game）或是繼續舊有遊戲（Continue Previous Game），用Ｉ和Ｍ來挑選，SPACE BAR 來決定；或用搖桿上下選擇，按鈕來決定。

選擇新遊戲時，則電腦會自動由阿里巴巴的房間出發；選擇繼續舊遊戲，電腦則會問你進行第幾號遊戲，你可利用控制器來控制螢幕上反白的區域，在上升或下降的箭號上做選擇，把箭號移動到你存下遊戲的號碼後，移反白到開始處，按下按鈕或 SPACE BAR 後，就可以從你貯存遊戲之處開始。

□指令功能

若你所選的控制器為搖桿，則由搖桿上下左右控制人物的方向，若想執行其餘指令，則先按任一按鈕，螢幕下方指令欄就有一塊反白，以搖桿控制反白的位置，再按鈕決定執行的動作指令即可。若以鍵盤為控制器，則平常的移動就由Ｉ、Ｊ、Ｋ、Ｍ鍵來控制上左右下的方向；若想執行其餘的動作指令，則先按 SPACE BAR，螢幕會出現一塊反白，以Ｉ、Ｊ、Ｋ、Ｍ鍵控制反白位置，再以 SPACE BAR 執行指令。

第一面指令欄

1. MOVE：

當你執行完某些指令欄的指令，"MOVE"可使你恢復成普通移動狀態。任一面指令幕皆是。

2. REST：

休息。當你的人物受到創傷而且附近沒有危險出現時，適當的休息可以使你恢復原狀甚或增加體能。但通常需要休息好幾次才能恢復到滿點，若是受創置之不顧或過了很久才休息，那體力就會降低或恢復不了！

3. ATTACK：

攻擊。當你以相鄰的位置展開攻擊時，螢幕將出現四個攻擊方向及DEFEND（防禦）指令，你可

以選擇敵人所在的方向發動攻擊。若你和敵人的位置重疊了，即表採肉搏戰，這時電腦將直接攻擊而不詢問方向。另外若敵人相互重疊了，會出現三行字：第一行爲攻擊對象，第二行爲選擇攻擊對象，第三行爲取消攻擊。

4. DEFEND：

防禦。選擇這項指令可以降低敵人攻擊的機會，另外使用ATTACK 及 DEFEND 二指令時，當你走的步數超過了你所能走的最大步數的一半，則你將不能再攻擊或防禦了！

5. SEE YOUR LOT：

查看人物的基本狀態：生命力、財富、護甲、力量、速度、靈敏度及攜帶武器。

6. OTHER OPTION：

跳至第二面指令欄作其他選擇。

第二面指令欄

1. DROP GOLD：

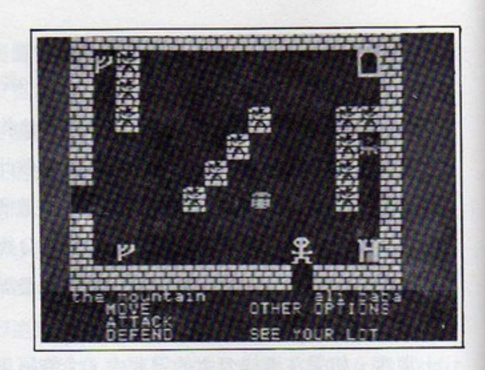
丟棄財富。選此指令時，電腦會問你要丟多少錢，亦是以反白和上昇及下降箭號來控制，然後再選DROP（丟棄）或KEEP（保持不變）指令。通常錢丟棄之後再重拾起時會有損耗。而同一房間內若丟棄兩筆錢，第二筆錢將會被吞錢怪所噬，再也拿不回了！

2. DROP ARMOR：

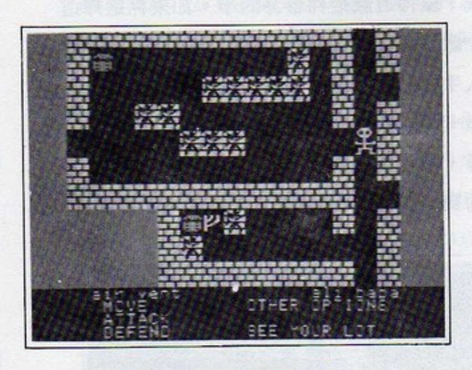
丟棄盔甲。盔甲一旦丟棄就永遠拿不回來了，所以丟棄前定要先考慮清楚。而上述兩個DROP（丟棄）的功能乃是增加你的DEXTEROSTY（敏捷度）和SPEED（速度），否則你最後會重得走不動，打不動。

3. RETIRE：

退休。將人物從此遊戲中除去，但是並不表示結束此遊戲，如果願意，你隨時可以再召喚他（們



通往山中的要道，由嘍子看守著。



山中的密道，本是通風口。

）進入遊戲之中。

4. ADD PLAYER：

加入同伴。它將問你加入那一位，以上昇和下降箭號來選擇，再用ADD ××（人名）來決定。第三行則是問你ADD TO THIS ROOM （加於此房間）或ADD TO ALIBABA ROOM（加於阿里巴巴的房間），曾死過的人物亦可復活。若是同伴已滿，將不能再加入（因同伴人數有限），而且除非在外面的人全死光了，否則遊戲將不會結束。

5. OTHER OPTION：

跳到第三面指令欄作其他選擇。

第三面指令欄

1. DANGER：

遊戲難度。數字愈高愈困難，亦是由上昇及下降的箭號來調整，困難度最高為99 。

2. GAME SPEED：

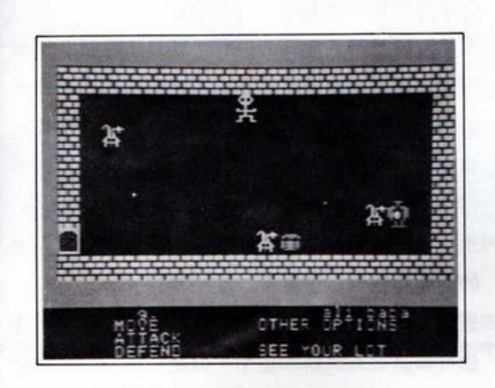
遊戲進行的速度。亦由箭號控制，最高速為5。

3. SOUND：

聲音。直接由控制鈕來操縱是ON（有聲）或是OFF（無聲）。

4. SAVE GAME：

貯存遊戲。首先電腦會問你存在由1到16 的號碼中的那一組。此時你需要另外一面的空白磁片以貯存遊戲，選擇此項指令後，螢幕先會出現數個藝術字的畫面，待恢復正常畫面後放入新片，選擇第二行幫你格式化磁片（FORMATE），再以第一行作SAVE貯存的工作；以後再SAVE時，直接以第一行作貯存即可。第三行則是取消。



傳說中失去控制的智慧機器人。

□人物的移動

當你移動一個人物時，可能因發生下列情況而停止：

1. 移動到任何的物品之上，像是牆、錢箱……。
2. 走出一個房間。
3. 當你已超過行動半徑而走到敵人身旁的位置時。但若是那位仁兄已暈倒（unconscions），則他將不能阻止你。
4. 站在暈倒的敵人身上。
5. 當走完你最高極限的步數時。
6. 自己選擇停止（STOP）。

每一個人都有他自己走路的步數，然而當你處於肉搏戰時（亦即你和敵人處於同一格中），你最多只能移動一步，若是你的力氣小於敵人，他將使你連一步都走不動。

另外當你走的距離為行動步數限制的一半或更少時，你可以任意攻擊或是防禦；但若是超過，則此遊戲將設定你是在奔跑中，使你不具有任何攻擊或防禦的能力！

□戰鬪部分

無論何時當你和其他的生物作戰，電腦都會在螢幕的下方顯現出你或敵方是否打中目標的結果；當你在搏鬪之中，力量是最重要的因素。一個暈厥的傢伙將比到處閃躲的對手要來的容易應付；又大又遲頓的對手和又小又快的敵人比起來，自然是個容易上手的目標。而你對付他們的攻擊力量則完全取決於你的武器威力、力量、還有運氣。最重要的是：當你在戰鬪中快失敗時，別猶豫地跑吧！丟棄身上的錢，有時會幫助你渡過難關的。

□交易部分

當你進入交易商店，你就有機會購買武器或護甲，每個人將可以拿兩項武器：第一種是短劍（Dagger　）或者是類似的武器，作爲肉搏戰時之用；第二種則是劍（Sword）或木棒（Club）或斧頭（Axe）以進行白刄戰。每個人最多只能擁有一件護甲用於防禦攻擊，這卻會降低你的靈敏性。

1.進行交易：當你決定購買某項物品時，選擇第一行Pay（價格）　for（武器或護甲），按下按鈕，如果你的錢不夠，那自然不賣給你；當你買好物品後，電腦會自動幫你替代成最新的物品。

2.選擇交易品：若是你不想買此項物品，選擇第二行" Buy Something Else "，電腦將會列出店中其他的物品及價格，你可選到你滿意爲止，再跳到第一行購買。

3.不買：若是你不買了或結束買賣，選擇第三行" No Sell"。

阿里巴巴世界的構成

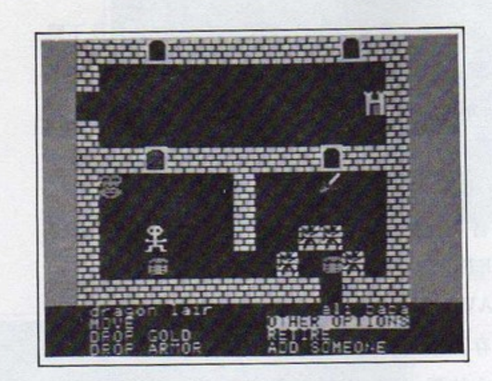
一個友善的忠告——

給親愛的探險者

讓我來告訴你我所知道的阿里巴巴的世界：

一、冒險須知

(一)首先，我將告訴你一段有限的敘述：每當你進入一個新的區域時，你將可以知道當地的地名，並且有明亮的光團照亮著你四週的環境及各物品，同時他們的名稱將在螢幕的底部顯示。你最好記住他們，因爲你可能再見到他們好幾次，而我却不會再提示他們是爲何物。



由青龍守護的龍窟，圖的下方爲第二指令欄。

(二)遭遇到敵人和陷阱是你此行中必然會遇到的事，但若是你不進入山區，他們就不能對你造成任何損害；當你進入地底洞穴的深處時，你會發現警告重重危機的新顏色。

(三)不要試圖穿越各地區的邊界，蘇丹王建造了極堅固的牆而且山中石室都是由花崗石劈砍出來的，若是盲目地胡亂衝撞硬牆，只會使你自己受傷。儘量尋找帶有斑紋的牆，其中有一些是可以靠不停的衝撞或是攻擊來摧毀它們的。

(四)永遠要記得畫下地圖，你可以由此知道這世界中的狀態和地形，並且可以從中學習。

(五)寶藏通常都是由野獸或陷阱守衛著，而藉著黃金你可以購買到武器和盔甲，但是帶太多黃金卻會使你行動緩慢遲頓；另外我亦聽到某些謠言，傳說在有些魔水池（Magic Pool）你喝了池水之後，能夠增加你的力量和靈敏性，但是——池水有限。

(六)我建議最好讀一遍你在神秘的古文篇中找到的資料。那些忠告往往值得你冒著受傷的危險去讀它

，因爲那些被施過魔法的文字符號可能在你讀後消失無踪，有時甚至帶來危險的火光使你受傷。

(七)注意那些雕像。有些雕像堅固得難以摧毀，而其餘的則可以靠著各種攻擊來推倒並打碎它；有時甚至一些生物會動也不動地就像座雕像，別被他騙了！若非上述的各種情況，那你八成是被幻影所困擾了，你可以任意穿越那些幻影而不會受到絲毫的傷害和阻礙。

有許多幻影會因你的碰觸而像霧般地消失，因此將値錢的寶貝藏在幻影下的空間，便成爲魔法師最愛玩的技倆。例如我就知道在某個雕像的幻影，使它消失成霧，而後寶藏便卓然可見了。

二、英雄榜

你應該先熟識蘇丹王的禁衛軍，他們是勇氣十足却相當「與衆不同」的一群；共有十六位禁衛軍與阿里巴巴本人加入拯救公主的行列。

(一)人類（Humans）：

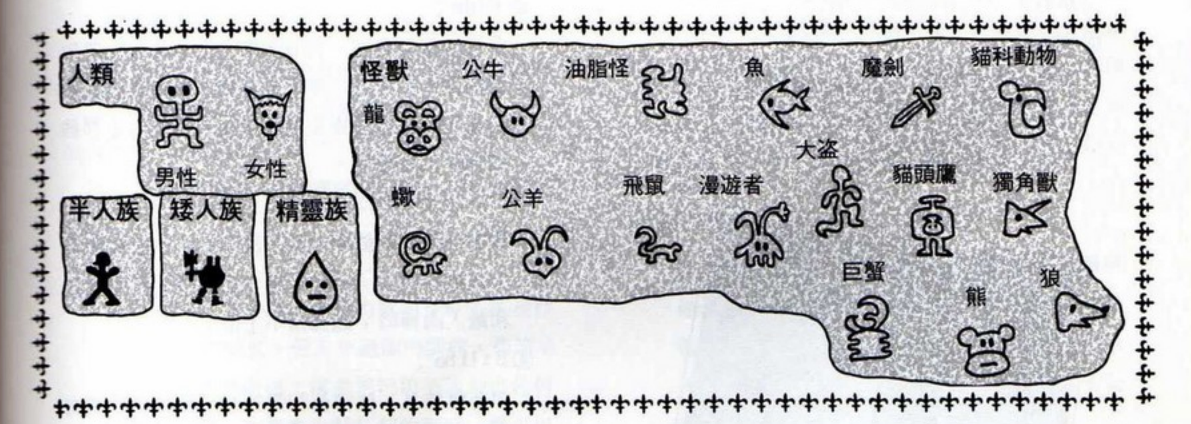
具有超凡的敏捷和力量，平均速度爲八步，大都受過使用彎刀（Scimitar）的訓練。但是對於使用匕首和肉搏戰感到陌生，只有大盜對於使用匕首遠較使用長劍擅長。

①Abou Klassan：

是唯一遊戲開始時便穿著盔甲的人類，他的長劍非常的危險，但是盔甲卻拖累了他的速度和敏捷，好處是可減少二點敵方攻擊力。

②Bairam Medio：

標準的凡夫俗子，無特殊才能。



③Haroud El-Large：

最有力量，但是龐大的身軀使得他既慢又笨拙；雖然他的長劍威力遠勝匕首，但聞名於世的却是搏擊術。對付較弱的敵人時，力量往往彌補了他敏捷度的不足。

④Scheherazade：

人類中最有技能者，「她」總是能很成功的逃離敵人。然而因爲弱小，使得她很難撞開上了鎖的門，並且敵人一記沈重的打擊，便能很早地解決掉她。假使被迫一戰，記得她可不能肉搏戰，最好祈禱敵人在她被打中之前死掉。

(二)精靈族（Elves）：

平均速度爲十步，且大都很弱小。然而其靈巧性勝過人類，以其俐落的身手總能神奇地閃避敵方攻擊。精靈幾乎都喜愛窄劍（ rapier），靠著它總能輕易地砍中敵人，當然它還是比不上彎刀好用；又因精靈對解剖學知識的了解，使用匕首又比窄劍好多了。

當然，聰明的精靈會避免和敵手做肉搏戰，畢竟除了衰弱的對手外，他們的脆弱是不堪一擊的。爲補償他們力量的不足，工匠發展了以合金 rithmil 所製成的輕型防具，能保護他們且絲毫不妨礙行動！

①Celegorm：

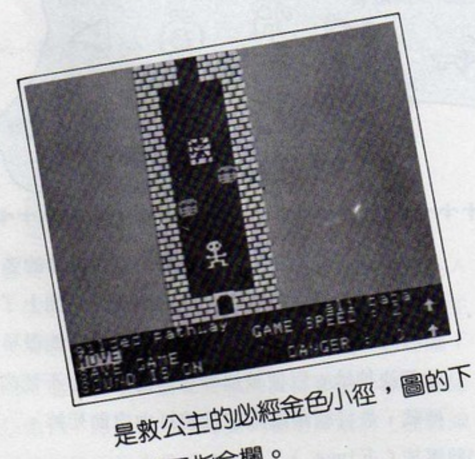
典型的通才，有極平均的特性，並擁有一具輕的Rithmil 防具。

②Curufin：

使用較重的精靈鏈甲，使他的速度和人類一樣，但增加三點保護，除了較不敏捷外，特性亦平均。

③Huan：

精靈中最巨大的，因此和同類相比之下，便顯得較慢且笨拙，然而因他亦穿著輕型合金盔甲而難被擊中。他的短劍勝過窄劍，擅長肉搏。



是救公主的必經金色小徑，圖的下方爲第三指令欄。

④Luthien：

精靈中最快的，很容易便領先其他的同伴；「她」十分敏捷，卻是很脆弱，適合她的戰略乃取決於運氣和逃避。當然她也很難被打中，因她也穿著合金盔甲。

㈢半人族（ Halflings ）：

矮小卻極堅强的種族，很難被擊中，而且因其體格之故，使他們可以忍受多次重擊，然而一旦他們的體格變得衰弱之後，將難以再完全恢復！體型雖不大，卻很輕易地能趕上人類；長劍和匕首皆非其擅長。天生力氣小總提醒他們避免和敵人肉搏，因此半人族應儘早購得優良的武器。

①Cinder：

中庸的半人族，擁有一副值二點的防具。雖然「她」的速度和矮人相同，但是她卻强過所有的半人族，使用武器能造成極强的威力。

②Eldo：

非常敏捷但很弱，沒有盔甲，故他總是靠著敏捷的身手來閃避攻擊；此種戰士總是降級成雜工或斥候，以探查未知的領域，或是引走那些妨礙隊伍的惡徒。

③Merrywater：

擁有一般的技能和力量，沒有盔甲，故能趕得上人類的速度。因爲「她」力氣小，往往同伴和敵人肉搏時，她卻幫不上忙。

④Stilbo：

穿著輕防具，使得他相當笨拙。雖然比人類有技能得多，也比其他半人强壯有力，攻擊時的武器頗具致命力。

㈣矮人族（ Drawves ）：

體型矮小、結實有力，然平均爲六步的速度却稍緩慢，其敏捷性亦差。但是他們卻是使用戰斧的專家，使用匕首的效果亦不差。與生俱來的强大力量

往往使他們在肉搏戰中佔盡上風，但一旦受創亦難以完全恢復。

①Jatte：

蘇丹王身旁的最强武士，只有山中極少的生物能勝過他。當他一鎚在手（War Hammer）時，無人能敵，但敏捷度的不足是他最大的弱點，而强大的力量使他成爲可怕的搏擊好手；至於匕首，不在他的專長以內。

②Og：

具有普通的力量和技能，穿著一副中等防禦力的甲胄，使得速度不快的他更形笨拙；使用匕首威力不强，只適用戰鎚這種武器。

③Thora：

標準的矮人速度，穿著一具盔甲，除了力氣小了些，和同類沒啥不同。「她」喜歡攻擊那些定住不動的敵人，因爲如此可以增加她得勝的機會。

④Ulva：

穿著重型盔甲，是隊中速度最慢的戰士。有矮人族共有的技能，但極擅於肉搏。

㈤其他（Other Humans）

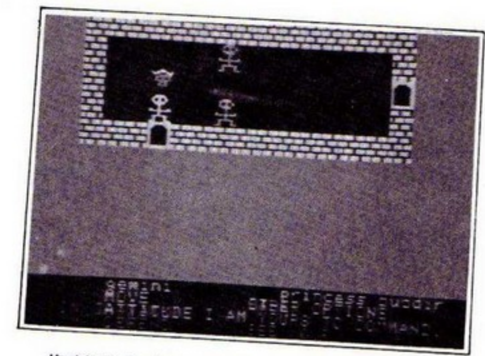
另有一些不是蘇丹王禁衞軍的人類，你也必須熟知：

①Alibaba：

本故事的主角，具有中等力量和良好的敏捷性，有尋常的速度，但未受過戰鬥訓練，也沒有武器。曾有傳說道：阿里巴巴用不著殺害任何生物或雕像，也無須世間任何的幫助，就可以安然救出公主。

②Abadalla：

力量不强，亦無特殊的技能。曾受過蘇丹王的禁軍訓練，但未通過正式任用。他比阿里巴巴是强了一點，但和半人族相比，承受創擊的能力稍遜而已。他曾去尋找他的主人Cassim，却一去不返；假如大盜在危及他的生命時，他會對及時伸出援手的「善心人士」報以泉湧。



拘禁公主之地，圖左上者即爲公主。

③Morgiana：

非常有能力的武士，「她」的技能高於任何一名禁衞軍。如同精靈和半人族般的機伶，力量不足誇且劍的成力僅爲中等。在肉搏戰中總能輕易地找出敵人的弱點，雖然稍强的敵人能偶而打中她幾回，但她的短劍却極具毀滅力。目前被囚禁在山中，若有人能拯救她，將衷心回報。

④Princess Buddir Al-Buddoor：

蘇丹王的愛女，十分機伶但脆弱，務必要保護她避免受任何傷害。當情況危急時，她也能自衞，然而唯一的武器——指甲却也只能抓傷敵人罷了！她被藏在山中的秘處，解救她並安全將她送回王宮。

三怪獸：

你可以在本遊戲中發現相當多種類的生物：有些是友善並會爲你攻打敵人；有些則是囚犯，只要你救了他們，他們將會感激你一輩子並且聽你吩咐；

有些生物則是中立派，遇到狀況會從最近的一扇門逃走；但大部分的生物則會保護他們的領地，攻擊任何非本族類而侵犯其地的生物。

下面是這個世界的各形各色怪獸，好好認識他們一番！

①Bear （熊）：身軀碩大，令人心生畏懼，擅長肉搏戰。但因行動遲緩笨拙，因此避開牠，別企圖單打獨鬥，卽可相安無事。

②Bull（公牛）：非常强壯，是牛頭人身的半獸人，極不友善，最好用劍攻打或避開牠們。若能找出其旁的秘道通過，則可以避免一場流血戰爭。

③Crab （巨蟹）：十分想念老家——細沙綿綿的海灘，因此對於自己身陷囚禁怨恨不已。雖然牠沒啥可怕，但具有硬殼很難被打中。蟹只會橫爬。

④Dragon （龍）：是不尋常而且具危險性的怪獸，攻擊力隨年齡增長而加强。雖然不是每隻都會攻擊你，但却對你毫無助益。

⑤Felines（貓科動物）：獅子、虎、胡狼皆屬之。快速、敏捷爲其特色，想打中牠們並非易事。虎精於嘶咬，獅的攻擊力最强，牠們皆以吃他種動物爲生。

⑥Greasies （油脂怪）：大都身材巨大且强壯，有斑點（Blob)、黏液（Slime）及惡臭分泌（Oozing Stenchbeast ）等三類。以雜亂具毀滅性的行徑聞名。

⑦Owl（貓頭鷹）：牠不想在無意義的戰爭中喪失自我的生活，因此一有戰事，便從最近的一扇門逃走。力道小，是極差的戰士，但熟悉所有的秘道，並且會告訴你如何穿越幻象到隱形門去。

⑧Ram （公羊）：曾遭蘇丹王的前任法師施過法，具危險性。牠的羊角比四蹄更具威力。

⑨Rat（飛鼠）：非常普通的動物，脆弱、速度慢。體積小之故，很難被打中；然而因爲牠們的脆弱，被抓住後可任你處理。

⑩Scorpion （蠍）：一般速度都很慢，毒是牠們致命的武器。力量尙可，幾乎沒有敏捷性可言，而其堅靭的皮革提供了牠們一些保護。

⑪Statue （雕像）：型式多樣化，特徵爲立於原處不會動。有些會攻擊相鄰之物，極少數會助你一臂之力，打敗敵人讓你通行。

⑫Succubus （女妖）：具有吸引力的妖精。她常企圖接近你，切記！太親近會慘遭橫禍。雖然她不强壯，速度又慢，却很會誘惑人。

⑬Sword（魔劍）：是一柄被施過魔法，可以自主行動的寶劍。是蘇丹王的魔法師特別鍊製的，名喚"The Bane of Thieves"，當初是用以保護魔法師免受大盜或野獸的侵襲。在法師死後，寶劍亦告失踪。謠傳當一名有純潔心靈的冒險者遭遇危險之際，它將會再度出現。

⑭Unicorn（獨角獸）：具有高度魔法技巧的神獸。親善去惡，從未被馴服過。

⑮Wanderer （漫遊者）：Heir Grendel（蘇丹王請來的外國發明家）設計了一系列的智慧機器人，其名分爲Sun、Earth、Sky，其原有目的在於對付大盜和侵犯領土的惡徒。但不幸地，這些漫遊者却變成會毫無目的的攻擊；在展示發明會上，Sky攻擊了蘇丹王，而被遺棄到古老的坑洞。現在沒有人知道它們流落到何方。

⑯Wolf （狼）：動作迅速，技能亦佳的戰士，沒有其他生物做爲朋友。

⑰Zombie（死屍）：這是被巫師賦予生命，死而復活的人類，巫師用他們來看守寶物。雖然他們非常笨拙，動作又遲緩，但是如果打中他人，也可能致人於死地。智商的高低無人能曉。



春之石資料修改篇

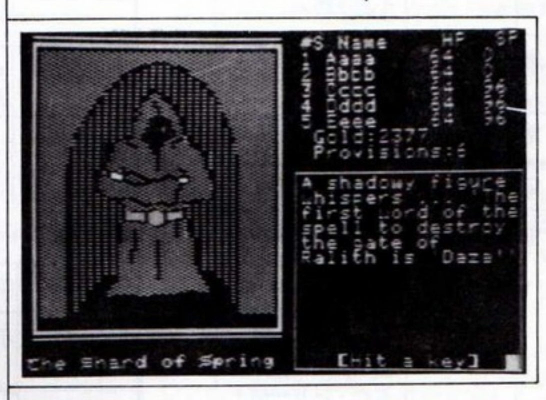
在還沒有說明如何修改個人資料以前，有些話想先和大家談一談。自從二、三年前，角色扮演冒險遊戲開始風行以來，就一直存在一個困難，就是玩者所扮演的人物，由於能力並不十分强，很容易就喪身於荒郊野外，假入那些可怕怪獸的肚子。於是大家就開始尋求可以加强人物能力的方法，而最節省時間的方法就是做磁區資料的修改。

最早在國內風行起來的這類遊戲該算是創世紀Ⅲ(ULTIMA Ⅲ)，由於生存和金錢取得的困難，於是大家紛紛把記載個人資料的磁區除了姓名以外的位元全部改爲99，成爲天下無敵的超人；但仍少了兩個卡和兩個標記，於是再將一、兩位元改爲FF，便萬事俱備了。

後來，各公司又陸續推出許多角色扮演冒險遊戲，尤其是SSI公司，從魔界神兵(Questron)、幽靈戰士(Phantasie)、巫師神冠(Wizard's Crown)、神戒(Rings of Zilfin)、幽靈戰士Ⅱ，直到最近的春之石(Shard of Spring)以及廿一世紀公路戰(Roadwar 2000)等等，都十分受人歡迎。

面對這麼多精彩的遊戲，想全部從頭玩到尾要花的時間實在太多了，因此一些玩家們想盡辦法加强人物的能力也是無可厚非的事。於是有魔界神兵的 GTRL - C ，甚至也有人開始改幽靈戰士。後來，SSI公司大概有點火了，便開始在人物資料上做保護。因此有些朋友們雖然在幽靈戰士中將人物屬性改得很高，但到後來的幽靈戰士Ⅱ時便當掉了，這就是因爲人物屬性改得太高所造成的。這只是小保護而已，到了春之石時則到處都檢查了很高興地去買東西，結果一出城時，當機，然後自動重新啓動磁碟機。筆者後來研究了好久才曉得那最高位的位元是陷阱，只要這個位址不是$00，也就是金錢超過了65535，出城時就會當機。

除此以外，你的個人屬性也受到十分嚴密的檢查，像五種基本屬性，都不能超過20，超過20的部分在晉級時全部都會被扣掉。最狠的還是身上的技能，每個人除了原來就具有的技能外，只能靠20點的智能來學習新的技能。戰士還好，20點



——春之石——

舉例來說：在春之石中用了三個位元來存錢的數目，修改的時候心想，遊戲進行中可能要用不少錢。於是便把最高位的位元修改了一下，也不過幾十萬而已，改完以後便差不多可以學會所有的技能，但法師就累了，能學會的技能實在有限的很，只好直接把技能改出來。但是在晉級時，電腦便會計算你身上所學技能所需要的智能點數總和，

是否超過目前的智能點數，如果超過了，就當機。眞是有夠狠！

當然，並不是這樣我們就宣告放棄了，大不了改一改不要晉級就成了。所以，我們還是將春之石的各項人物資料修改方式公諸於此，給各位朋友們做個參考。

在春之石中共用了30個磁區來存放個人資料和隊伍資料，依照創造的順序存在磁區內。前八個資料磁區的位置，散放在$1A軌的$02到$06區，和$1D軌的$03到$05磁區，其餘的均在$21和$22軌。爲了修改方便起見，先隨便創三個人，連同預設的PARTY 5，一起把前八個磁區塡滿，接下來創的人和隊伍就都放在$21和$22軌，這樣處理起來就容易多了。以下只舉一個人物和一個隊伍的資料做範例，其他的請自行對照比較。

在前面塞了三個人之後，接下來所創的第一個人物就在$21軌的$0A磁區，依序往$21軌的$01磁區塡過去，如果你創造好五個人就組隊伍的話，你的隊伍資料應當在$21軌的$05磁區。然後以COPY Ⅱ PLUS的SECTER EDITOR讀入$21軌$0A磁區，底下的表便說明了各位址所代表的意義。對了，修改之後千萬別去晉級，原因在先前已說過了，會當！

TRACK $21 SECTOR $0A

位址(BYTE)	原　值	期望修改値	說　明
$00～$09	不　定	不　改	人物的名字。
$0A	不　定	不　改	人種，見附表一。
$0B	00或01	不　改	職業，0表戰士，1表巫師。
$0C～$10	不　定	全部改爲14	五項屬性，當然要最好。
$11,$12	不　定	FF，FF	HP和HP上限。
$13,$14	不　定	FF，FF	MP和MP上限。
$15,$16	不　定	不　改	手上所持用的武器和護甲。FF表示空手；00到09表示持用身上的第幾件物品。若强迫法師使用不能用的東西，只有一個下場，當。
$17	00	不　改	目前的狀況，見附表二。
$18	01	0F	等級15級很夠用了。
$19～$22	00或01	全改爲01	技能。00表無。01表有。有技能才能生存下去。
$26,27,28	00，00 00	00，00，0F	經驗點數，位址28是最高位。
$29～$32	不　定	不　定	身上擁有的東西，代號見附表三。
$33～$3C	00或01	改爲01	00表示物品尚未辨認；01則已辨認過，故將前項改過之後，這一項也要同時修改。

TRACK $21 SECTOR $05

位址(BYTE)	原　值	期望修改値	說　明
$00～$08	不　定	不　改	表示人物的位置(ORDER)。
$09	不　定	不　改	隊伍的號碼。
$0A,$0B,$0C	不　定	FF，00 E0	金錢，不能修改超過65535即BYTE 0C必須是零，否則會當。

$0D	不 定	FA	食物，高限是250
$0F,$10,$11	不 定	不 改	代表現在的月、日、時。

有了這些資料之後就可以直奔RALITH去殺SIRIADNE了，祝你幸運。

附表一

代碼	人種
$00	HUMAN
$01	DWARF
$02	TROLL
$03	ELF
$04	GNOME

附表二

代碼	狀態
$00	GOOD
$01	POISONED
$02	BOUND/CHAINS
$03	STILL AIR
$04	FROZEN IN ICE
$05	DEAD

附表三

代碼	未辨認前	辨認後
00	KNIFE	DAGGER
01	SMALL AXE	SMALL AXE
02	SHORT SWORD	SHORT SWORD
03	MACE	MACE
04	BALL AND CHAIN	MORNING STAR
05	SWORD	BROAD SWORD
06	HUGE AXE	BATTLE AXE
07	HUGE SWORD	2-HAND SWORD
08	SPIKED CLUB	MACE+1
09	HUGE SWORD	SWORD+1
OA	AXE+1	AXE+1
OB	SWORD+2	SWORD+2
OC	CLOTH	CLOTH
OD	LEATHER	LEATHER
OE	CHAIN MAIL	CHAIN
OF	SCALE MAIL	SCALE
10	SUIT/ARMOR	PCATE
11	CHAIN MAIL	CHAIN+1
12	SCALE MAIL	SCALE+1
13	SUIT/ARMOR	PLATE+1
14	PLATE+2	PLATE+2
15	HEAL POTION	HEAL POTION
16	VIOLET VIAL	SPEED POTION
17	GREEN VIAL	PSN ANTIDOTE
18	RED VIAL	SIR POTION
19	RED VIAL	PYROTECHNIK
1A	METAL VIAL	LIQUID ARMOR
1B	GOLD RING	SHIELD RING
1C	ICE RING	FROST RING
1D	DARK RING	STORM RING
1E	LIGHT RING	FLIGHT RING
1F	IRON RING	RING OF CHAIN
20	METAL STAFF	IRON STAFF
21	BIG ICICLE	STAFF OF ICE
22	GLASS STICK	CRYSTL STAFF
23	COLUMN/FIRE	FIERY STAFF
24	DIM STAFF	STAFF/SUEL
25	LIGHT WAND	WAND OF LIGHT
26	HEAVY ROD	ROD OF MIGHT
27	LIGHT ROD	ROD/FREEDOM
28	COLORED ROD	BLUE ROD
29	COLORED ROD	RED ROD
2A	COLORED ROD	PLATINUM ROD
2B	TALISMAN	HOLY SYMBOL
2C	GLOWING STONE	ELFIN GEM
2D	GLASS MARBLE	EYE OF FEAR
2E	TALISMAN	UNHOLY SYMBOL
2F	WOODEN STICK	TORCH
30	LANTERN	OIL LANTERN
31	IRON KEY	IRON KEY
32	COPPER KER	COPPER KER
33	SILVER KEY	SILVER KEY
34	GOLD KEY	GOLD KEY
35	IRON COIN	ROYAL SEAL
36	BLOODY HEAD	KING'S HEAD
37	CRYSTAL BAR	FORCEFIELD KEY
38	PAPER DOVE	TELE PORTER

/鄒明輝



—— 魔域遠征軍 ——



遠征軍中的無敵戰士

各位朋友，好久不見，今天我們來談談「魔域遠征軍」（XYPHUS）的資料修改。說實在的「魔域遠征軍」可以算是一個相當好的角色扮演遊戲，操作簡明，遊戲本身亦不太複雜。只是它和「創世紀 Ⅲ」一樣，設計條件太過嚴苛，而使人有一種不易上手的感覺。但若配以「適度」的修改，我們會明白「魔域遠征軍」並不難，而且妙趣橫生，有極高的娛樂價值。

閒話休提，現在就讓我們來生產無敵戰士吧！

這個遊戲的人物資料存在Game Disk 的第1軌，第E和D二磁區，在讀取資料前，先得將adress mark改成 D4 AA 96 DA AA。以下我們一同來研究一些重要的資料。

Byte	原始值	期望修改值	意義
$14	0C	不定	這是人物的生命點數現值。
$1B	00	07	人物的裝甲等級（Armor Class），魔域遠征軍是以七種防具組成一套盔甲，此值07即表各式防具皆齊全。
$1D	00	不定	這個位元是人物之等級（LV）。
$1E ~ $1F	00,00	不定	此爲經驗點數，以十六進位數值存放。
$22 ~ $23	1E,00	不定（FF,FF）	這裡是人物手上的金幣，當然是愈多愈好了！
$24	64	64	這是人物的精力（ENDURANCE），原始值是64，化爲十進制是100。原則上不加以修改，否則可能會發生可怕的事！
$26	0C	不定	這個位元存放的是人物生命點數的上限。
$34 ~ $43	全爲20	00,01 ………… 0F	這16個位元關係的是16種可用的法術。
$44 ~ $53	除Byte $45 爲01外，全爲 20	00,01 ………… 0F	這16個位元存放的是16種武器。
$54	00	00	這個位元存放的是劍形護身符的施法次數。劍形護身符用於施法十次後會破碎，故此位元保持00即可。

附圖一 （原始值）

```
 D4AA96 Y DAAA   DOS   SL=6 T=01 <00> VOL
 D5AAAD Y DEAA   3.3   DR=1 S=0E <--> 003
 D5AAAD O DEAAEB       PR=1 <*L> <62> <H>

00:  00 50 00 02 D3 C9 D2 AE  CB C1 CF AE 00 00 00 00   :.P..SIR.KAO.....:
10:  00 00 00 00 0C 01 07 18  6E 00 01 00 00 00 00 00   :........n.......:
20:  00 00 1E 00 64 00 0C 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :....d...........:
30:  00 00 00 00 20 20 20 20  20 20 20 20 20 20 20 20   :....            :
40:  20 20 20 20 20 01 20 20  20 20 20 20 20 20 20 20   :                :
50:  20 20 20 20 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :    ............:
60:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
70:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
80:  00 00 00 00 C1 CC C5 C1  D8 AE 00 00 00 00 00 00   :....ALEAX.......:
90:  00 00 00 00 0C 01 08 18  6E 01 01 00 00 00 00 00   :........n.......:
A0:  00 00 1E 00 64 00 0C 01  00 00 00 00 00 00 00 00   :....d...........:
B0:  00 00 00 00 20 20 20 20  20 20 20 20 20 20 20 20   :....            :
C0:  20 20 20 20 20 01 20 20  20 20 20 20 20 20 20 20   :     .          :
D0:  20 20 20 20 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :    ............:
E0:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
F0:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:


 D4AA96 Y DAAA   DOS   SL=6 T=01 <00> VOL
 D5AAAD Y DEAA   3.3   DR=1 S=0D <--> 003
 D5AAAD O DEAAEB       PR=1 <*L> <62> <H>

00:  00 00 00 01 D9 CF D5 D4  CF AE 00 00 00 00 00 00   :....YOUTO.......:
10:  00 00 00 00 0C 00 06 17  6E 02 01 00 00 00 00 00   :........n.......:
20:  00 00 1E 00 64 00 0C 02  00 00 00 00 00 00 00 00   :....d...........:
30:  00 00 00 00 20 20 20 20  20 20 20 20 20 20 20 20   :....            :
40:  20 20 20 20 20 01 20 20  20 20 20 20 20 20 20 20   :     .          :
50:  20 20 20 20 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :    ............:
60:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
70:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
80:  00 00 00 00 D4 C9 CE D4  C1 D8 AE 00 00 00 00 00   :....TINTAX......:
90:  00 00 00 00 0C 00 07 17  6E 00 01 00 00 00 00 00   :........n.......:
A0:  00 00 1E 00 64 00 0C 03  00 00 00 00 00 00 00 00   :....d...........:
B0:  00 00 00 00 20 20 20 20  20 20 20 20 20 20 20 20   :....            :
C0:  20 20 20 20 20 01 20 20  20 20 20 20 20 20 20 20   :     .          :
D0:  20 20 20 20 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :    ............:
E0:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
F0:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
```

附圖二 （修改後）（因前兩人是戰士，故沒有法術）

```
 D4AA96 Y DAAA   DOS   SL=6 T=01 <00> VOL
 D5AAAD Y DEAA   3.3   DR=1 S=0E <--> 003
 D5AAAD O DEAAEB       PR=1 <*L> <62> <H>

00:  00 50 00 02 D3 C9 D2 AE  CB C1 CF AE 00 00 00 00   :.P..SIR.KAO.....:
10:  00 00 00 00 90 01 07 18  6E 00 01 07 00 00 00 20   :........n...... :
20:  00 00 FF FF 64 00 90 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :....d...........:
30:  00 00 00 00 20 20 20 20  20 20 20 20 20 20 20 20   :....            :
40:  20 20 20 20 00 01 02 03  04 05 06 07 08 09 0A 0B   :    ............:
50:  0C 0D 0E 0F 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
60:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
70:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
80:  00 00 00 00 C1 CC C5 C1  D8 AE 00 00 00 00 00 00   :....ALEAX.......:
90:  00 00 00 00 90 01 08 18  6E 01 01 07 00 00 00 20   :........n...... :
A0:  00 00 FF FF 64 00 90 01  00 00 00 00 00 00 00 00   :....d...........:
B0:  00 00 00 00 20 20 20 20  20 20 20 20 20 20 20 20   :....            :
C0:  20 20 20 20 00 01 02 03  04 05 06 07 08 09 0A 0B   :    ............:
D0:  0C 0D 0E 0F 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
E0:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
F0:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:


 D4AA96 Y DAAA   DOS   SL=6 T=01 <00> VOL
 D5AAAD Y DEAA   3.3   DR=1 S=0D <--> 003
 D5AAAD O DEAAEB       PR=1 <*L> <62> <H>

00:  00 00 00 01 D9 CF D5 D4  CF AE 00 00 00 00 00 00   :....YOUTO.......:
10:  00 00 00 00 90 00 06 17  6E 02 01 07 00 00 00 20   :........n...... :
20:  00 00 FF FF 64 00 90 02  00 00 00 00 00 00 00 00   :....d...........:
30:  00 00 00 00 00 01 02 03  04 05 06 07 08 09 0A 0B   :................:
40:  0C 0D 0E 0F 00 01 02 03  04 05 06 07 08 09 0A 0B   :................:
50:  0C 0D 0E 0F 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
60:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
70:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
80:  00 00 00 00 D4 C9 CE D4  C1 D8 AE 00 00 00 00 00   :....TINTAX......:
90:  00 00 00 00 90 00 07 17  6E 00 01 07 00 00 00 20   :........n...... :
A0:  00 00 FF FF 64 00 90 03  00 00 00 00 00 00 00 00   :....d...........:
B0:  00 00 00 00 00 01 02 03  04 05 06 07 08 09 0A 0B   :................:
C0:  0C 0D 0E 0F 00 01 02 03  04 05 06 07 08 09 0A 0B   :................:
D0:  0C 0D 0E 0F 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
E0:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
F0:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
```

注意事項：

1. 四個人物資料的相關位置均相同，所以省略。
2. 生命點數現值不可高過其上限。
3. 經驗點數和金幣數目的存法，皆是以前一個位元爲低位數值，後一個位元爲高位數值。例如金幣數爲 $1E ， $00 ，其實是30枚金幣，又若爲 $00 ， $01 ，則換算得 256 枚金幣，經驗點數亦相同。
4. 魔域遠征軍存放魔法和武器的方法相當有趣，如果看了方才的範例還覺得疑惑，可以對照所附之圖表即可。
5. 位元 $24 和 $54 ，一爲人物之精力，另一爲劍形護身符之使用次數。原則上只要常常 Save Game，將之改回原值就好了。
6. 在遊戲進行中，可以找到許多寶物，有的是武器、法術或是劍形護身符。如果你把這些東西先「改了出來」，到時你將無法拾取那些散佈在荒野的物品。
7. 每通過了一個小區域，我們會失去幾項在此區尋得的武器或法術。若是把空缺的位元塡上，你會發現在另一個區域又有不同的物品，不過，不妨自食其力去找出那些東西，也是相當有趣的。
8. 金幣數目避免改得太多，因爲錢

幣數超過FF、FF 後，會歸零。

9. 翻來覆去還是一句話，能不改的就不改，能用錢買到的（武器，法術、盔甲等等）還是盡量別改（改錢就好了嘛！）下回再見了!

／高文麟



—— 戰魔 ——



永遠的護身符

在「魔域遠征軍」的資料修改中，位元＄54是劍形護身符的施法次數，由於護身符使用十次後會破裂，即此位元的值超過 0A 時，護身符就完了。又常常要把它改回 00，又太過麻煩，所以我們把此值改成 0B（恰好超過程式所定的上限），則可任你使用得天昏地暗，也省却你不少麻煩。

／高文麟



戰魔助攻法

這個名字取得眞好，眞是「名符其實」。相信大家都有過這樣的經驗：戰魔的行進方向常常出人意料，它總是出現在防衛力最弱的地方，使人又驚又氣。一場戰役下來，常常都是這般的下場——指揮中心被毀，而戰魔只是負些傷而已，眞是令人火冒三丈。現在筆者利用一些編輯技巧，提供各位一些方法以發洩沮喪的情緒。

首先還是如往昔一樣佈置戰場，等戰魔登陸、移動、開火後，輪到聯軍移動、開火，但且慢!!重點就在這裏，等雙方交戰開火過後，戰魔仍然只是受點小傷。無所謂，此時不要選右下角的"DONE"，而改以B式選擇選右上角Menus 中的"Edit the Field"，然後將箭頭移至右方中間的"Drop"，將你開火過的聯軍重新換成沒開火前的情形（亦即本來是虛線，現在變成了實體）。然後重回到戰局選"Play a Game"這時電腦會出現交談方塊，選擇保持舊的戰魔，然後聯軍又可重新開火了，很痛快吧！如果還不過癮再用上述方法反覆使用即可，如此一來消滅戰魔可說是易如反掌了。

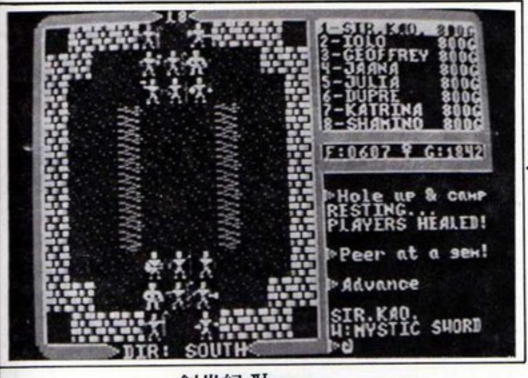
／遠清



向 ABYSS 進軍

在第四期「精訊電腦」雜誌中，不少冒險者已經都知道如何變成無敵戰士，現在順便提供一些小技巧給各位，使得諸位無敵的冒險者可免去長途跋涉之苦，直接攻入ABYSS 。

某日深夜十二點多，我獨自一人坐於APPLE.Ⅱ電腦前找尋如何到達ABYSS 的方法。各種方法都試過了，氣球不行，月門傳送術也傳送不到，就在我將要放棄時，突然發現在不遠處的山頭上出現了一名巫師。經我趨前探問之下，哈哈！他告訴我一種最厲害的參數傳送術，只要你將14磁軌，00 磁區中的＄04，＄05之值改成E9，ED，再重新進入遊戲時，將會發現你千辛萬苦所要到達的ABYSS



—— 創世紀 Ⅳ ——

—— 法櫃奇兵 ——

就在眼前。而此刻你則位於其入口處的下方，只要走上去，依序使用 SKULL，BELL，BOOK，CANDLE，就可以進入 ABYSS。

自此之後就得靠你一層一層地向下打，因爲此時各種上升或下降的法術全部失效。另外告訴各位一個小秘密，第一層通往第二層的樓梯在祭壇下，在你看到祭壇時，使用搜索的指令即可發現。到了第八層後，回答了十二道問題，知識的六角形成了，見到了無限的知識亦完成了任務，心中對那位巫師眞是感激萬分呢！

/遠清



進入 ABYSS 的好方法

我想各位對於進入 ABYSS 一定感到很困擾，因爲總會遭到魔島內海盜船的圍殺，實在很傷腦筋，倘若用氣球 " X－it "，則又要重新開機一次，實爲麻煩。如果在ABYSS 上方有一塊草地，那該有多好，現在筆者就告訴各位如何才能改出一塊草地。

先輸進有 Sector Editor 功能的程式，再放入創世紀Ⅳ的C面，讀到 0E 磁軌，0E 磁區，把位元 $98、$9A之值改爲 04 就成了。然後重新 BOOT 創世紀 Ⅳ，到王城的地下城去，直接 Cast－X，就可到魔島上。然後搭上了氣球，用招風術使氣球飄向北方，便可看到ABYSS 入口的兩旁有兩塊草地。此時只要直接對準草地，按下Ⓓ鍵，再使用 " X－it "，走上前一步，便可使用 Skull，Bell，Book，Candle，再按Ⓔ鍵，即可進入ABYSS 打開知識寶庫了。

/曹永忠

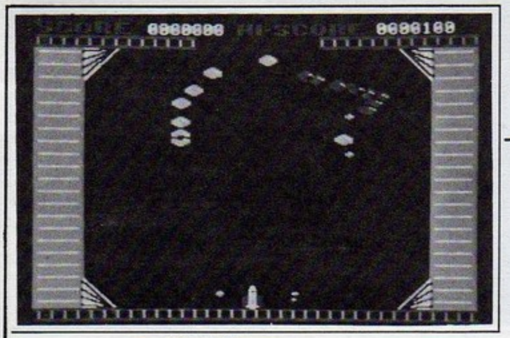


修改絕招與三秒鐘過關法

「法櫃奇兵」當初在台灣上映時造成了轟動的風潮，劇中男主角瓊斯的機智與勇氣著實令人著迷。隨後 Apple 電腦也推出一個同名的遊戲—— 法櫃奇兵（AZTEC），在本遊戲中所呈現的驚險，刺激程度不下於電影，現在茲將有關法櫃奇兵的一些修改方法及技巧介紹給大家，並推薦一招必勝絕招——三秒鐘過關法。

法櫃奇兵這個遊戲中值得修改的部份計有 Bullets、Stick、Strength 三樣及 Pistol、Machette、Idol 等三項裝備，其中當記憶體位址 $ D0 內之值爲 $ 0 時，表示你尚未拿到 Idol；當其爲 $ 80 時表示你已拿到了 Idol。而位址 $ D 1 中，當其值爲 $ 0，則表示刀槍皆無，爲 $ 40 時表已有刀（Machette），爲 $ 80 時表已有槍（Pistol），而當其爲 $ C0 時，則表示刀槍皆有，修改時要稍加注意。

現在先啓動遊戲磁片，選擇等級並進入遊戲，隨後用 SAVE 的功能將進度貯存下來，再拿一些工具程式（如 INSPECTOR，CIA）將第 $ 4 磁軌，$ 0 磁區的位址 $ D0 改成 $ 80，位址 $ D1 改



── 殺手衞星 ──

EXPERIENCE: 01930 +1 DAGGER
ARM. CLASS: 73 HITPOINTS:2000
WEAPON: +3 SWORD LEVEL: 50
ARMOUR: +4 SHIELD SPELLS: 06

── 卡達敍寶劍 ──

成＄C0，位址＄D5改成＄63，位址＄E5改成＄63；再讀入磁軌＄4、磁區＄1，位址＄ED，將其改成＄63後寫回磁碟，如此你就擁有所有裝備及99點的子彈、炸彈及生命數了。

若你覺得如此修改仍不能令你心安，現在還有一個方法，那就是使子彈、炸彈及生命數都不下降，這樣在操作過程中就更加安全了。修改之道是把磁軌＄1D、磁區＄01，位元數＄A7及＄C2之值CE改成60；磁軌＄1C、磁區＄02，位元數＄D7到＄D9之值CE、E5、08改成EA、EA、EA；磁軌＄21，磁區＄04，位元數＄4F到＄51之值CE、D5、88改成EA、EA、EA，做了上述的修改之後，你的法櫃奇兵版本就是「上帝級」的了。

至於三秒鐘過關的絕招是什麼？很簡單！只要把磁軌＄21、磁區＄B，位元數＄92之值由＄0改成＄C0，如此一來在遊戲進入墓地之後立即改往回走，你就過關了，根本不用到地下八層去取神像。怎樣，很快吧！

／林昭志



殺手衞星的末日

殺手衞星（SPUTNIK ATTACK）是1982年出品的射擊遊戲，雖然距今已有三年的歷史，但其結構及畫面的處理都有創新之處，因此可列名爲Apple射擊遊戲中的佼佼者。

這個遊戲由初始的地面對決，到衞星內部的苦戰，再再都需要强力戰士的成熟技巧，方能完成任務。但常令玩者扼腕的是：戰士生命十分脆弱，爲此玩家只要在磁軌＄1D，磁區＄OB，把位元數＄37、38的值C6、E6改成EA、EA，如此戰士的人數就永無匱乏的一天。祝你早日完成任務！

／林昭志



卡達敍寶劍的最高心法

卡達敍寶劍（Sword of Kadash）是個動作冒險遊戲，因此在遊戲中也有冒險遊戲所特有的H.P.及A.C.，想必一些同好也有修改她的「歪」腦筋吧。但在修改之後，却會發現你的人物磁片（Character Disk）會出現數值過大的錯誤，爲何會如此呢？因爲在遊戲開始時，程式會把人物的資料做Check Sum，所得的數值和上次比較，若兩者一樣，則表示磁片正確；若不一樣，則會出現輸出數值過大的錯誤。因此解決之道就是把Check Sum去掉，才能高枕無憂。

下表就是各位址的作用及去掉Check Sum的方法（註：人物資料是放在人物磁片之磁軌＄22，磁區＄F上，用Sector Editor來讀取磁軌前請記得將Check Sum去掉。）

SWORD OF KADASH

位元	原　值	修改值	功　　用
$4	00	略	表WEAPON，見對照表(一)
$5	0C	略	表ARMOR，見對照表(二)
$8	01	50	等級（LEVEL）
$A-B	00.20	00.50	HIT POINT。$A之值表十位個位 $B之值表千位百位。（註一）
$C-D	00.20	00.70	同上，表現值。
$E-F	00.00	00.30	E．P.經驗點數，$ E表十位個位，$ F表千位百位。
$10	06	50	A．C.防禦等級
$15	05	99	SPELL靈符數
$19	—	—	此即檢查碼（註二）
$1C	03	09	人數

對照表(一)　WEAPON

修改值	功　　用
00	DAGGER
01	MORNINGSTAR
02	AXE
03	SWORD
04	+1 DAGGER
05	+1 MORNING STAR
06	+1 AXE
07	+1 SWORD
08	+2 AXE
09	+2 SWORD
0A	+3 SWORD
0B	SWORD OF KADASH

對照表(二)　ARMOR

修改值	功　　用
0C	SHIELD
0D	RING
0E	+1 SHIELD
0F	+1 RING
10	+2 SHIELD
11	+3 SHIELD
12	+4 SHIELD

註一：此乃生命點數之原值，勿改太高，否則有「歸0」之虞。同時你的生命點數在遊戲時也需注意，當超過 9999 時，你的生命點是 0，而不是 10000。

註二：在磁軌 $ 6，磁區 $ 5，byte $ 2F到$31，原值爲CD、19、44，改成EA、A9、00，則你的人物愛怎樣改就怎樣改，不會再「當機」了。

註三：若你將武器及防具之值改成OB及12，則遊戲一開始你就有了萬全的裝備，一把卡達鈙寶劍及＋4盾，威力之强一試便知。

註四：在遊戲進行時，欲暫時休息或關機，一定要先把進度貯存下來，否則你辛苦冒險換來的成果將化爲烏有。

／林昭志



— 忍者秘術 —



無敵忍者續集

拜讀胡君在「精訊電腦」雜誌第五期的無敵忍者修改法後，發現筆者有胡君所不知道的資料，現將其發表出來，以達到經驗交流的目的，並藉此引發更多讀者發表心得。

首先要指出胡君的一個小錯誤，那就是每一位玩者在每一域（REALM）中的資料佔有三個磁區（見表一），而除了胡君所示之外，在第三區中位元$6D 開始便是你的新禱詞，在修改資料時，可順便抄下備忘。另外在你資料第一區內由位元$00到$DF是你的名字，要仔細對照以免誤改。

另外在第一區中除了胡君所示之外，尚有各項補充請見表二，現將忍者方位與傳送方位說明如下：

忍者在各域（REALM）中的方法均是以座標方式儲存在磁片中，而傳送術的土壤樣本也是取當地座標儲存的，所以一旦改兩者的值，忍者所在地及傳送到達的地方也會改變。當你不小心落入神廟中的氣體時，是否只有等死一途呢？現在有了修改忍者的方法後，便有救了。將遊戲貯存起來後，修改第一區（資料儲存的第一區）位元$1D、$1E即可。方法是：$1D值加一，忍者向右移一格；$1E值加一，忍者所在向下移一格。怎麼樣，好用吧！

而在火域中帶和尚游泳實在太辛苦，也太麻煩了，現在教你一個好用的方法：在城中任何一地貯存遊戲後，進入SECTOR EDIT 讀出第一區資料，將忍者所在方位值（位元$1D、$1E之值）寫入位元$24,$25 的土壤樣本方位後，再將第二區中土壤樣本（引物）個數改成02後，便可在火域中使用傳送術傳送到你所選的地方兩次。如此一來便不必帶著老和尚冒淹死之險游泳過海了，而你若選在神廟中的方位傳送豈不更容易。

好了，在下所知也只有上述各項，希望有助於各位順利達成風行者的任務，並希望有更詳盡者不吝於發表。

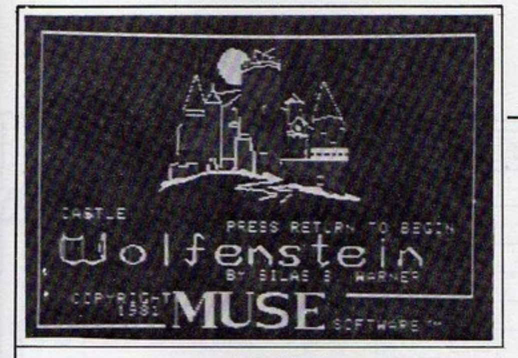
表一：玩者在各域中資料儲存區

PEALM	PLAYER	SIDE	第一區		第二區		第三區	
			TRACK	SECTOR	TRACK	SECTOR	TRACK	SECTOR
EARTH	1	C	16	OF	17	00	17	01
	2		17	02	17	03	17	04
	3		17	05	17	06	17	07
WATER	1		1A	08	1A	09	1A	0A
	2		1A	0B	1A	0C	1A	0D
	3		1A	0E	1A	0F	1B	00
AIR	1	D	17	0C	17	0D	17	0E
	2		17	0F	18	00	18	01
	3		18	02	18	03	18	04
FIRE	1		1B	05	1B	06	1B	07
	2		1B	08	1B	09	1B	0A
	3		1B	0B	1B	0C	1B	0D

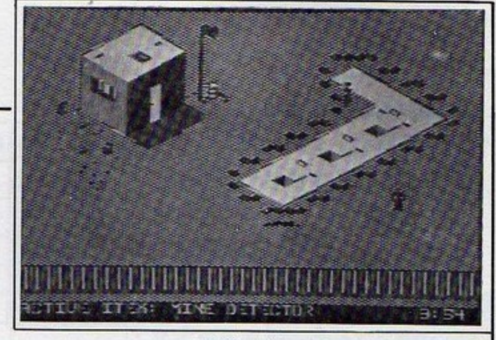
表二：第一區資料修改

Byte	解釋
$12、$13	EXP，儲存方法是前者超過255 便在後者加1，所以換算方式將後者值乘255 加上前者值即爲你的EXP數（別忘了是16進位）。
$14	LEVEL 數。
$17、$18	控制翅膀分開的距離，當二者之值都爲00時表翅膀緊合，即敏捷度爲最佳狀況。
$1B、$1C	控制太極分開的距離，均爲00時，表太極球聚合，即美德是最佳狀況。
$1D、$1E	忍者方位。
$1F、$20	數字越大，遭警衛偷襲後，不能動彈的時間越長，所以理想值爲00。
$24、$25	傳送術的土壤樣本座標。

/賈承龍



── 德軍總部 ──



── 百戰飛狼 ──



忍者秘術的小秘密

有「忍者秘術」的玩者都知道在這個遊戲中，經常有機會去拿取寶箱，但裏面的東西却不固定，有時常會拿到一些無用的物品而大傷腦筋。因此在發現一個寶箱後，不必急於拿取，先按Ⓠ鍵貯存起來，再去拿取。如果發現又拿到不需要的物品時，按Ⓡ鍵重新再拿，直到如願爲止。 ／盧柏先

編按：第五期OAK專欄"忍者秘術修改法"一文中，地域修改的魔法地圖及魔法術之位址數應為 $57到$5D，特此更正。



子彈無限法

德軍總部（CASTLE WOLFENSTEIN）這個遊戲的風行程度不需我贅言，現在要爲各位玩者介紹的是德軍總部子彈無限的方法。在磁軌 $19，磁區 $01，將位元數 $A1 到 $A3 的原值CE、47、43，改成EA、EA、EA 即可（德軍總部的子彈數目是放在 $4347）。如此一來子彈就無限制供應了，好好的洩恨吧，加油!! ／林昭志



如何安全降落你的直昇機

剛開完音樂會回來，又有許多人來問，爲何他駕駛的吉士模 DHX-1 直昇機在降落時總是失敗墜毀？當然，最好的方法是我親自示範飛行表演一次給大家看，那是再明白不過了。但如果人人都要我表演一次，那我豈不是累慘了，所以只好在紙上" Show "一下，請大家仔細看好。表演僅此一次，沒看到的恕不負責。

首先按下Ⓑ鍵打開電源，再按下Ⓢ鍵開啓電腦和通訊系統，然後按下Ⓘ鍵點火發動引擎。待引擎轉速達到每分鐘二千三百轉後，右手往後拉，使直昇機開始爬昇。注意！高度未達到 500 呎前，別讓你的左手左右移動或是加速，否則，嘿嘿嘿…

廢話少說，爬上 500呎以後，按下⑧鍵到通訊幕，再按Ⓐ鍵設定自動導航儀爲 72.8（第一個任務的敵方目標），然後繼續上升，到達1,200 呎左右，穩定高度。隨後回到機艙，這時你會看到自動導航儀的飛機圖形不再閃爍，這時向右偏轉使直昇機旋轉，導航儀的飛機圖形亦會旋轉，再使其轉到圖形機首朝正上方爲止。這是第一步。

接下來就可以加速（按下BUTTON 或 RETURN，同時將搖桿往前推），將時速加到 450 海浬，再按下⊞號打開渦輪昇壓器。要不時查看戰術地圖，以便了解距目的

地倘有多遠，一旦油箱溫度超過二分之一時，便該關掉渦輪昇壓器以免溫度過高。對了，路上如果看到其他飛機時，趕快按⑧鍵進入通訊顯示幕，再按Ⓢ鍵後傳送出"RE-QUESTID"的訊息，要求對方表明身份，然後依照下表作最正確的回答。不過，這個表並不是百分之百的正確，有時候正常的人也會發瘋，而發瘋的人有時候也會恢復正常。

僚　機	瘋　子	敵　機
GIZMO	DWEEZIL	RATTLE
HAYMISH	WHIPPLE	RHAMBOW
NAPLES	GEOFF	KOMIE
SETH	WEASLE	ZIPPY
GOMER		BOOMER
		BUZZ
		SCUM

此後一路上保持導航儀的機首圖形朝向正上方，很快就可以到達目的地。飛到目的地的上空時，導航儀的飛機圖形會再度閃爍並胡亂旋轉，這時候立刻將速度降至零，開始下降，並維持機身的水平。大約降到三、四百呎時，打開超靜音飛行裝置，並將下降速度調到每次五呎。當然，直昇機並不是很穩定的東西，所以你現在所必須做的就是維持水平下降和最低的下降速率，高度降到零時你就可以安全的降落在狂人領袖的陣地外了。

如何？一流的直昇機駕駛員可不是蓋的吧！但我拿手的還不止這些，希望你也能來聽聽我的演唱會，或是看看我所主演的電影。下個月我將會告訴你第一個敵軍陣地的內部構造，再見！

／鄭明輝

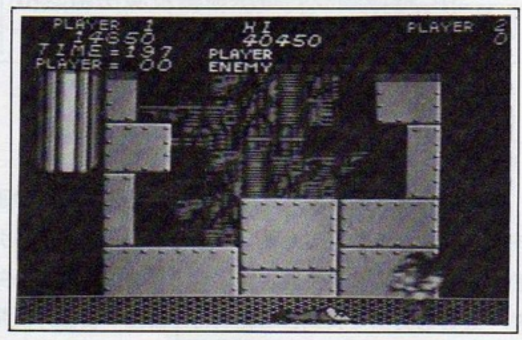


鬪之輓歌

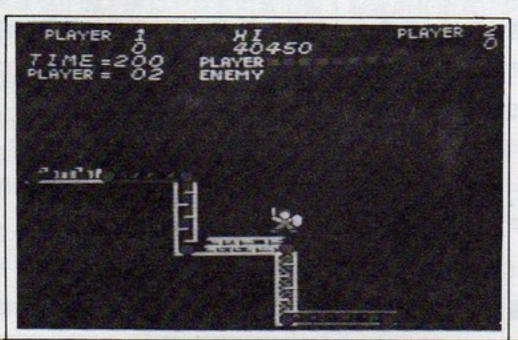
——繼續之法

這個畫面精緻的純打鬥遊戲，在遊戲進行中敵人的速度實在太快了，往往尚未通過第一關的前半段，就慘遭滑鐵盧了。所以在無意中得知的繼續之法或有莫大的助益。方法：在"GAME OVER"時同時按下十字鍵的上方和 (START) 鈕，就可從結束的Stage重新開始了。

／編輯部



有這種場面，眞是沒面子！



再戰一次！



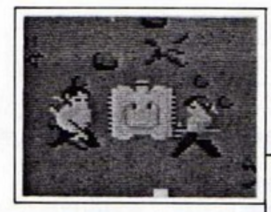
怒

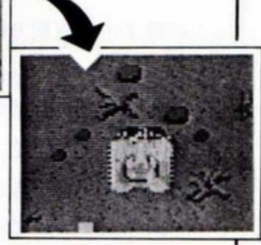
——戰車複製法

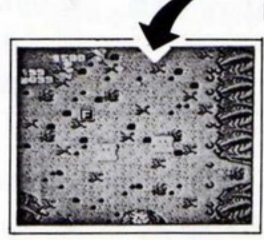
這是個須要兩人並肩作戰發揮團隊精神的遊戲，不僅要時時互相掩護以確保安全，更要將沿途取得的寶物互相分配，以免彈盡糧絕，但是若你的隊友失去了戰車的屏障時，你又該如何伸出援手呢？

你將雙手一攤，雙肩一聳，一付莫可奈何的樣子，問題的癥結在於你也只有一輛戰車而已啊！這就成了。首先，兩人同時並列於戰車的兩側，再同時按下Ⓐ鍵進入戰車內，如此一來就可複製出另一輛戰車。直昇機也可如法泡製哦！

／郭培仁







這點子眞不賴，我也有一輛戰車。



在標題畫面依序按下密碼。





聖飢魔 II

——選關之法

就如同演員的反派角色般，在「聖飢魔 II 」這個遊戲中，你所扮演的是反派的角色。但無論正與邪，在偌大的舞台上，你我只不過都是個過客而已。

此次爲你介紹的是選關之法，步驟如下：

1. 在標題畫面出現時，依序在控制器Ⅰ按下ⒷⒶⒶⒷⒶⒶⒷⒶⒶⒶⒷⒶⒷ。
2. 標題畫面下方會出現選擇關數。
3. 再以控制器Ⅰ的Ⓐ和Ⓑ鈕進行選擇。
4. 按下 (START) 鈕，進行遊戲。

／胡定宇



注意螢幕的下方，出現了什麼？







先看看最後一關的畫面。

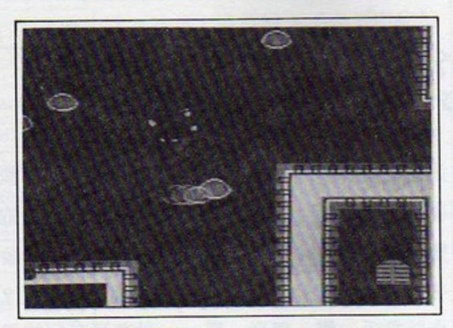


金剛 Ⅱ
——選關之術

「金剛Ⅱ」的選關方法，倒有幾許麻煩，而且速度要快。

方法如下：在標題畫面出現時，立刻依序按下控制 Ⅰ 十字鍵的右左右左ⒷⒶ上下上下Ⓐ (START)，而且必須在示範畫面出現前全部按完，成功之後，再利用控制器 Ⅱ 的Ⓐ鈕進行選關，Ⓑ鈕則暫停。

／編輯部



第五關的畫面。

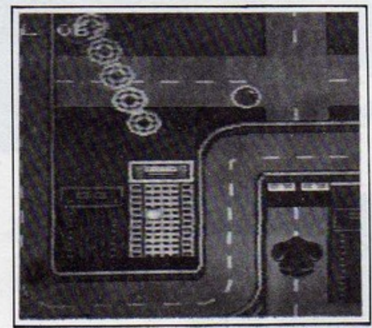
——繼續之法

遊戲中金剛若被制服就得GAME OVER 了，此時依序按下控制器Ⅰ的Ⓑ→Ⓐ→ (START)，就成了。而且你的生命點數上限、子彈上限和鑰匙等都依然存在。

／編輯部







又是一隻活蹦亂跳的金剛。



女武士時光冒險
——奇幻的密碼

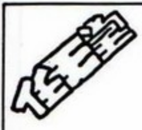
這是一組會使女武士的點數達到999 的密碼，而且在遊戲一開始的時候，女武士還擁有威力强大的超級劍、鯨魚和超級斗篷。

方法是輸入密碼 425642564256425642(相當好記！)，接著再到旅館內休息一番，且一定要上牀睡覺。那麼女武士的點數會提高至999、Level轉為8。

／陳英仁

另一組密碼？不妨試試！





飛龍拳
——招式詳解篇

這是個畫面生動、動作逼眞、廣受大衆喜愛的遊戲，它的打鬥場面可分爲兩種：旅途上的打鬥和競技場上的決戰。前者的控制方式極爲簡單，十字鍵的上爲跳、下爲蹲，Ⓐ鈕出拳、Ⓑ鈕踢腿；而後者的招式却頗爲繁複，除了在少林寺中老師傅所敎的幾招外，另有數招頗爲犀利的絕招。爲了使大家能夠一雪前恥，享受打敗那些惡棍的樂趣，並完成師父所交待的任務，特將所有的招式列出，以供大家參考：

(1)上段防禦：

十字鍵的上方。可破解敵方的上段直拳、上段側踢及旋風脚。

(2)中段防禦：

十字鍵的左方或右方。可破解敵方的中段直拳、中段側踢及伸旋風脚。

(3)小跳避：

十字鍵的下方。可破解敵方的掃腿及屈旋風脚。

(4)上段直拳：

十字鍵的上方加Ⓑ鈕。可攻擊敵方的頭部，但有效距離比上段側踢及旋風脚短。

(5)中段直拳：

十字鍵的左右方加Ⓑ鈕或只按Ⓑ鈕卽可。可攻擊敵人的胸腹部，有效距離亦較短。

(6)上段側踢：

十字鍵上方加Ⓐ鈕。可攻擊敵人的頭部，距離較上段正拳長。

(7)中段側踢：

十字鍵的左右方加Ⓐ鈕，或只按Ⓐ鈕卽可。可攻擊敵人的腹部。

(8)掃腿：

十字鍵的下方加上Ⓐ鈕。可攻擊敵方的足踝，使之倒地。

(9)旋風脚：

十字鍵的上方加ⒶⒷ鈕。必殺技飛龍之拳的前身。使用此招，人將飛身而起，兩公尺之內可有效擊中敵人的頭部。

(10)伸旋風脚：

ⒶⒷ二鈕同時按。用以打擊敵人的中段部位，雖無漂亮的招式，但其效果和旋風脚相同。

(11)屈旋風脚：

十字鍵的下方加ⒶⒷ鈕。攻擊對方的腿部，使之癱瘓，效果和旋風脚相同。

(12)投風過肩摔：

十字鍵的下方加Ⓑ鈕。此乃是一種借力打力的手法，卽四兩撥千金，藉敵人使用上段正拳的同時，先以上段防禦接下，再使用本招便可將敵人甩至身後。其威力僅次於必殺技「飛龍之拳」。

(13)屈身：

十字鍵下方。可藉以躲避敵方對你上半身的攻擊。

(14)翔蝶飛：

十字鍵的右方加ⒶⒷ鈕或左方加ⒶⒷ鈕。此乃用以躲避敵方的攻擊，或是被敵方逼至角落時可用，最重要的是可接生命藥水。

(15)必殺技「飛龍之拳」：

此乃是少林師父所傳授之必殺拳，對敵方能造成極大的傷害，亦是拳術中之精華，是故必須待畫面右上角的精神到了滿點時才可使用。其方法和旋風脚相同。

(16)謎之必殺技「氣功」：

亦須精神到飽滿之時才能使用，威力極強，只可惜方法不明，筆者也只見過他人「不小心」使用過兩三次而已。

使用基本招式時，必須要攻擊其「命門」之處，才能奏效；而三種旋風脚及必殺技則無此種限制。故給你一個建議，多利用必殺技吧！

/吳文智





魔鐘
——密碼組曲

相信許多玩過「魔鐘」的玩家，必定對遊戲中的主角太易死亡而費神，經多方面所提供的資料，筆者找出了幾個特殊的密碼，提供給大家參考。

1. GI2PMZMRA4

一輸入這組密碼，生命點數立刻提高為100點，但上限却是000，夠怪的吧！

2. ZYHWOC5NGR

輸入此組密碼後，整個遊戲似無任何特別之處，若你再連續燒掉七口魔鐘，別整個畫面的色調轉為褐色，並出現許多怪火，好玩吧！

3. FE或EF

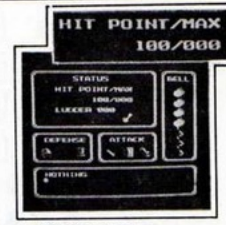
不論你的人有多弱（太强則會失效），先行自殺，再將隨意任一組密碼的前兩個字母改成FE 或EF,則你的人就成了超强勇士。

4. 54DIDTMMKA

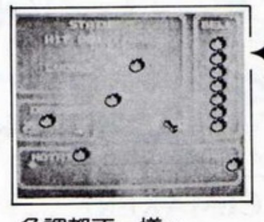
這是組管用的密碼，輸入後可直接跳到大魔王那一關，與大魔王進行決戰。

／楊維昇

GI2PMZMRA4



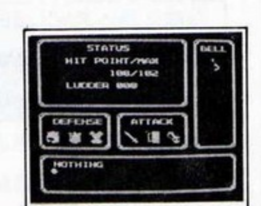
上限竟然是0。



ZYHWOC5NGR

色調都不一樣。





先試這組密碼再說，超級！

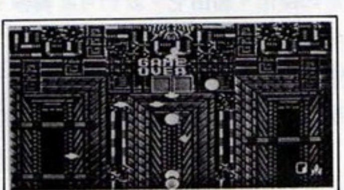


銀河號
——第十一、十二關的繼續之法

上期的「銀河號」攻略篇中，當為您介紹過如何使用繼續之法，但此法到了第十一和十二關時却無效，只能無第十關開始。

在此再將這兩關的繼續之法公開，與讀者一同分享。方法：Game Over 後，將控制器Ⅱ的十字鍵上方接著不放，再按控制器Ⅰ的 (SELECT)鈕不放，最後按下(START)鈕，即可又開始玩第十一關。

／編輯部

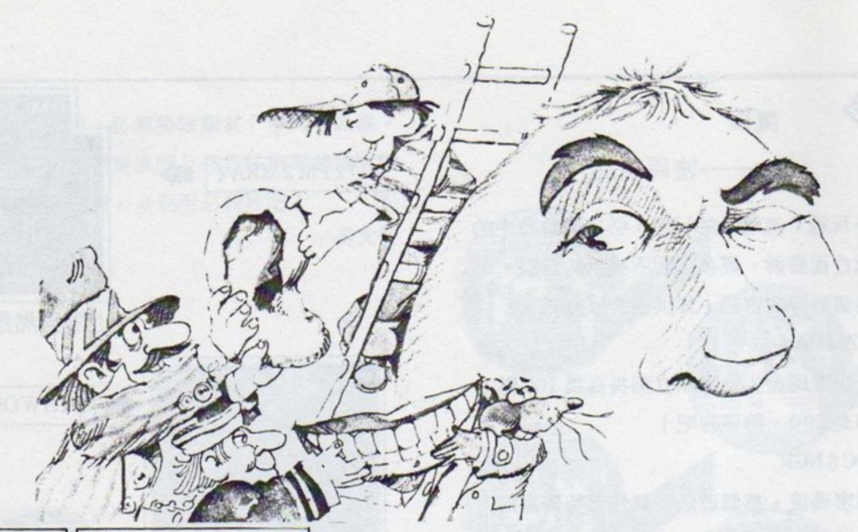


不小心被打到了。



進入最後的決戰。

/周子浩



扮鬼臉 FACEMAKER

遊戲名稱：FACEMAKER
出版公司：SPINNAKER
適用機型：Apple；IBM

●前言

本程式是一個具有教育功能的「教育程式」，適合學齡兒童或在學學生的學習，它採用了有趣的方法以學習使用電腦的操作。藉由它，我們可拼製各式各樣的臉形，同時可以做出各種生動的動作，如：眨眼、搖耳、哭泣及微笑等面部表情，相信必能引起您的興趣，即使兒童也可經由幾個簡單的鍵來控制操作本程式。

這個遊戲另一個有趣的特點就是能和您進行記憶遊戲。本程式以不規則的方式做出各種面部表情，然後要求您記憶並以簡單的指令來複述其動作。當然先後秩序要完全符合才算答對，藉由這種活動，在不知不覺中您的記憶力已增加了許多，同時注意力也能很快地集中。

不論您是使用本程式來拼製有趣的面孔，模仿其動作，或進行記憶遊戲，相信本程式皆能使您在愉快的狀況下瞭解到電腦操作的簡單概念：如游標的作用，RETURN 回復鍵的使用，簡單指令及繪圖等。最後我們希望您能藉本程式邁入電腦軟體的領域！

●使用「扮鬼臉」的步驟

一、如何把「扮鬼臉」載入電腦：

〔註〕：本程式可供APPLE、ATARI、IBM、COMMODORE 等四種機種使用，本篇僅就APPLE Ⅱ上使用的方法做一簡介。

1. 將本程式磁片正面妥順地放入磁碟機內。
2. 打開監視器及電腦主機的電源開關。
3. 將磁碟機的門關上。

二、開始前的準備工作：

在正式開始前，您必須回答下列三個問題：

1. 您是否需要聲效的配合？
2. 背景採白色您是否同意？
3. 遊戲進行中您是否需要幫助？

以上三個問題祇要用Y鍵代表“是”，或N鍵代表“否”來回答即可。

三、遊戲的內容：

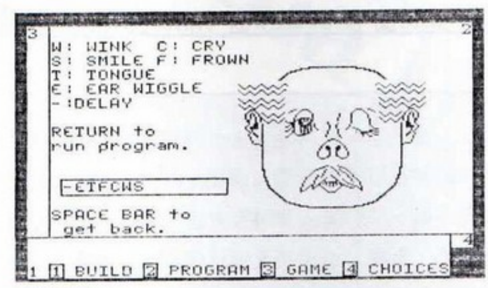
本程式在開頭提供四個項目以供您進行各種遊戲：

①按“1”號鍵表拼製各種面孔。

②按“2”號鍵表使各面孔做各種表情。

③按“3”號鍵表進行記憶遊戲。

④按“4”號鍵表改變您的選擇。



● 遊戲內容：

一、拼製各種有趣面孔的方法：

在您按了“1”號鍵後，螢幕呈現了一列目錄要您選擇：

從上至下包括了：鼻子、嘴巴、眼睛、耳朵及頭髮等，按空白鍵可選上述部位，然後按 [RETURN] 鍵確定您的抉擇。

假如您選擇的是嘴巴，那麼您會看到七、八種各形各狀的嘴，挑選其中之一（用 [SPACE BAR] 空白鍵）然後確認（按 [RETURN] 鍵）。接著請您繼續選擇其他的部位形狀至您完全滿意爲止，如果您還不甚滿意，而想改變它，祇要再做上述選擇項確認後，即可變更成您心目中的臉譜。

二、臉部表情的操作方法：

當您完成了一個具有五官的臉孔後，您可藉由下述的指令使其眨眼微笑、吐舌，或哭泣等動作。其指令甚爲簡易，現列述於下：

[W] 鍵表眨眼。

[F] 鍵表蹙眉。

[S] 鍵表微笑。

[C] 鍵表哭泣。

[T] 鍵表吐舌。

[E] 鍵表搖耳。

[—] 鍵表停頓。

另外您亦可使用上述指令，串連成一聯貫的動作，再配合聲效構成一幅令人有趣的畫面。現在讓我開始——

首先請按 [SPACE BAR]，在螢幕中間會有一個長方形框框出現。然後請您打上各表情的指令，最後按 [RETURN] 鍵。譬如您打的指令是FTF-S（它代表了蹙眉、吐舌、蹙眉、停頓、微笑等連續動作），這些指令出現在框框中，按下 [RETURN] 您會見到一個向您扮鬼臉的面孔！

三、進行記憶遊戲

藉由您所完成的面孔，您現在可以玩一個有趣的記憶遊戲。請集中注意力，看清楚電腦的動作。請您逐一記住其動作內容及順序，並按下正確的指令，然後按下 [RETURN] 鍵讓電腦來評分。例如螢幕上的面孔所做的動作是搖耳及微笑，當動作停止後請您按 [E] 及 [S] 兩個鍵。答對了！在電腦加分以爲嘉獎時，方框框中的答案也自動清除，以進行下一動作。

每當您答對一次，您的積分就會加一分，但在下一回合電腦會主動增加一個表情動作。您還是要按下完整的動作指令始算答對，在螢幕右上方您可見到您目前的最高分記錄。

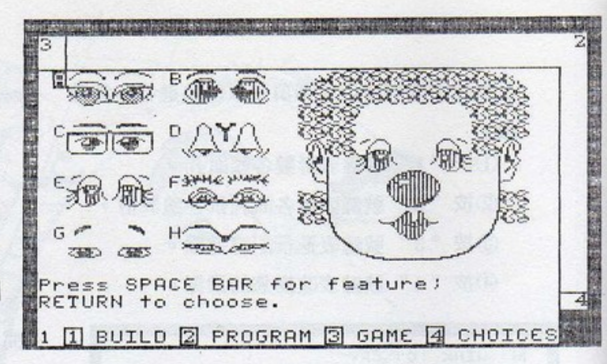
根據本公司的統計，大部分的人平均可獲得七分，但要超過十分非得有超人的記憶力不可！到目前爲止我們所知最高分的記錄爲十七分，是由一位十

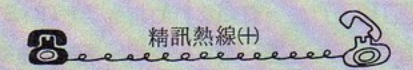


四歲的女孩所創下的，如果您打破了她的記錄（而沒有作弊）的話，請告訴我們。

四、改變您的選擇：

每當您按下4後，您會看到三個選擇項目，與開始前的準備工作的問題完全相同，也就是說您已回到了前頭開始狀態了。





PC單色介面卡的試驗方法

最近市面上出現了許多PC的遊戲，經程式轉換後，使得原本只能在彩色介面卡（Color Graphics Card ）上執行的程式，也能適用於單色介面卡（Herculers Card ），而造福了台灣絕大多數僅有單色介面卡的使用者。但其中有些軟體因程式本身或硬體的限制，而無法改版過來；另外在轉換過的遊戲中，有些遊戲會呈現「殘破不堪」的現象，但有些機型卻對此畫面處理的非常漂亮，令人不讚歎一下都不行。相信面對這種「殘破不堪」的讀友一定非常嚮往這樣的畫面，而唯一如願的方法即是「換卡」。

畫面殘破的原因探究起來是出在單色介面卡上，只要將原先的單色介面卡換成Monochrome Graphics Card 即可（單色介面卡為連接終端機顯示幕插座的擴充卡）。然而市面上的介面卡種類繁多，令人無法分辨「眞僞」，在此筆者提供給各位一個簡單的判斷方法，即是拿出一片「死亡潛航」試試看機器，馬上眞相大白。

根據筆者多方面的試驗，此種「試驗軟體」還不少，除了上述的死亡潛航（SILENT SERVICE）外，還有橋牌（BRIDGE MADE EASY），職業棒球聯盟（MICRO LEAGUE BASEBALL）、單飛駕駛（SOLO FLIGHT）、創世紀Ⅱ(ULTIMA Ⅱ）、潛艇任務（SUB MISSION）、籃球一對一（ONE ON ONE）、工地驚魂（HARD HAT MACK ）等等，舉凡其畫面需以兩次掃描才完全的畫面，皆會有這種令人扼腕的現象（少數例外）。而能完美處理這種畫面的介面卡，則只有宏碁的單色介面卡與TURBO使用的最新型單色介面卡。這兩種介面卡各有其特色，前者做的非常精緻，IC特多，故價錢較貴；後者的長度比一般介面卡短許多，IC體積變大而數目減少，價錢稍貴。另外還有各種型式的介面卡，最實際的方法還是以軟體跑跑看，判定其性能為何再予以購買。

由於畫面的精緻美觀是遊戲的重心之一，相信各位讀者一定不會錯過此等有關畫面重整的重要工作，而還沒有買機器的朋友，這點更是你選購所必須注意的事項。

／黃値春

/陳良信

創世紀Ⅳ地圖列印程式

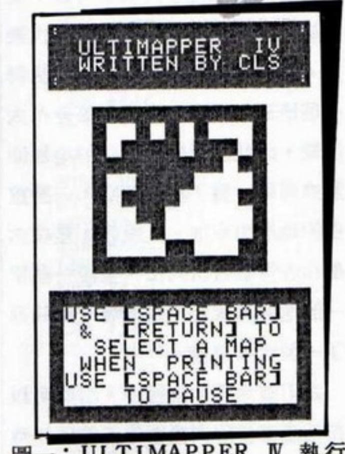
在APPLE的電玩史上，創世紀(ULTIMA)系列的冒險遊戲可算是個中的佼佼者，尤其是創世紀Ⅳ更是空前的巨構，它可說是集角色扮演遊戲（RPG）之大成，爲此類遊戲的登峰造極之作。

相信各位創世紀Ⅳ的玩者，都曾驚嘆於它版圖的龐大，256乘以256共65536個地形區，這麼遼濶的大地，是其它任何遊戲所望塵莫及的。在遊戲中，即使乘船要由最北端航至最南端，也得費好一番功夫呢！因此要踏遍創世紀Ⅳ的每一個角落，仔細探索它的秘密，也就成爲每一位永恒戰士的艱鉅任務了。

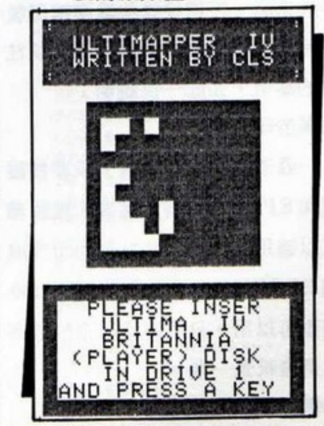
雖然在遊戲中有「靈視術」可使我們看到附近的地圖，但那畢竟只占全圖的一小部分，無法使我們一窺全貌。因此我便開始構思一個程式，以便將創世紀Ⅳ的地圖用印表機印出來，在程式寫作的過程中，筆者著實遇到了不少困難，費盡心思才把問題一一解決，最後終於完成這個程式——ULTIMAPPERⅣ。

此程式完全以組合語言寫成，所以必須用LISA將程式輸入再行編譯，如果怕麻煩的話可直接鍵入機器碼，確定無誤後請先貯存起來。在程式執行之初會聽到一陣奇奇怪怪的音效，然後會見到如圖一的畫面，此時可用SPACE BAR來選擇要印出全圖，左半部或右半部。因爲創世紀Ⅳ的版圖實在太大，所以80行的印表機必須分成左右兩半部印製，再自行拼合。若你有132行的印表機，就可以選擇印出全圖，而不必分成左右兩半了。你的選擇會在螢幕中央的方框顯示出來。若選擇印製全圖，則整個方框外圍都會呈現閃爍狀態；若選擇印左半部，則只有左半部的方框外圍閃爍，而整個右半部均呈反白；若選擇印右半部，那麼情況剛好相反，右半部的方框外圍閃爍，而左半部反白。

選定之後按RETURN鍵，即出現如圖二的畫面，這是選擇印左半部的情形。此時將創世紀Ⅳ的第三



圖一：ULTIMAPPER Ⅳ 執行後的啟始畫面。



圖二：選擇印左半部圖形後的畫面，此時依螢幕指示放入磁片。

面BRITANNIA(PLAYER)DISK放入磁碟機，再按下ESC以外的任意鍵卽開始印製，若此時按ESC，則會回到圖一的畫面。

關於地圖上各種符號所代表的意義，請參考圖三，這裏列出了地圖上所出現的符號，以及它所代表的地形。爲了遷就創世紀Ⅳ的超大版圖，所以每個地形的代表符號，僅由縱軸4點，橫軸6點的圖形代表之，所以看起來非常細小，而使得一些地形如村鎭、地下城等分不太清楚，因此請根據它所在的地理位置來判斷。爲了便於觀察，一些重覆的地形如草地、丘陵等，是由六個代表符號合併列出，至於一些單一的地形如城堡、橋樑等，則只列了一個代表符號。

在印製地圖的過程中，隨時可以按任意鍵使印表機暫停工作，此時若不想印了，可以按ESC回到圖一的畫面，否則按其他鍵繼續印製。

另外還有一些關於使用上必須注意的事項，在此一併說明：

㈠關於印表機：

一般市面上的印表機，只要控制碼和EPSON系列互通者，應該都可以適用。另外一些24針的印表機如EPSON的LQ—800、LQ—1000等也可以用，只不過印出來的地圖比例會較長一些。

㈡關於色帶

最好是使用全新的色帶，墨色較

```
LISA 2.5                         ULTIMAPPER IV 75/12/18

0800              1              TTL "ULTIMAPPER IV 75/12/18"
0800              2    ******************
0800              3    *                *
0800              4    * ULTIMAPPER  IV *
0800              5    *                *
0800              6    * WRITTEN BY CLS *
0800              7    *                *
0800              8    * 75/12/18 V 2.0 *
0800              9    *                *
0800             10    ******************
0800             11    ;
0800             12    ;----- MENU MAINROUTINE -----
0800             13    ;
0800 20 1A 0C    14              JSR STAT
0803 20 2F FB    15              JSR $FB2F
0806 20 58 FC    16              JSR $FC58
0809 A9 0B       17              LDA #$0B
080B 85 20       18              STA $20
080D A9 12       19              LDA #$12
080F 85 21       20              STA $21
0811 A9 3F       21              LDA #$3F
0813 85 32       22              STA $32
0815 20 22 FC    23              JSR $FC22
0818 A0 00       24              LDY #$00
081A B9 C7 09    25    ^1        LDA TITLE,Y
081D 20 7E 09    26              JSR SOUND
0820 C8          27              INY
0821 C0 48       28              CPY #$48
0823 D0 F5       29              BNE <1
0825             30    ;
0825 A9 FF       31    START     LDA #$FF
0827 85 32       32              STA $32
0829 A0 04       33              LDY #$04
082B 20 A1 09    34              JSR WNDSET
082E A2 20       35              LDX #$20
0830 A9 A0       36              LDA #$A0
0832 20 39 09    37              JSR WNDBDR
0835 A9 30       38              LDA #$30
0837 8D 88 09    39              STA SOUND1+1
083A A0 00       40              LDY #$00
083C B9 19 0A    41    ^1        LDA TEXT1,Y
083F 20 7E 09    42              JSR SOUND
0842 C8          43              INY
0843 C0 5F       44              CPY #$5F
0845 D0 F5       45              BNE <1
0847 20 03 09    46    ALLMAP    JSR MAPWND
084A 20 F0 08    47    ^1        JSR RDKEY
084D C9 A0       48              CMP #$A0
084F F0 0D       49              BEQ LEFT
0851 C9 8D       50              CMP #$8D
0853 D0 F5       51              BNE <1
0855 A9 06       52              LDA #$06
0857 A2 10       53              LDX #$10
0859 A0 20       54              LDY #$20
085B 4C A3 08    55              JMP DISK
085E 20 03 09    56    LEFT      JSR MAPWND
0861 A0 08       57              LDY #$08
0863 20 A1 09    58              JSR WNDSET
0866 A9 20       59              LDA #$20
0868 8D 6F 09    60              STA BGND+1
086B 20 68 09    61              JSR CLS
```

濃，印出來的地圖較清晰，各種地形也會層次分明。使用舊色帶，那麼一些特殊的地形如城市、村鎮、神殿等就比較不明顯。

㈢關於紙張

在印製之前請先把紙張調整好，如果使用一般普通的報表紙，那麼一張紙印不下，必然會跨頁。因爲80行的印表機必須將全圖分成左右兩半部，所以圖形和紙張的位置一定要配合好，以便拼合。調好報表紙之後，先印出左半部，印完後程式會自動換頁，這時絕對不要去動印表機，立刻接著印右半部如此一來就萬無一失了。如果不喜歡用四張紙來拼成一個圖，可以自己裁兩張長一點的紙，這樣就可以只用兩張紙來拼合。當然最理想的狀況是使用132行的印表機，用約四開（半張報紙）大的紙張來印，那麼印出來的地圖就天衣無縫了。

也許有人會抱怨：「圖形太小了，看不清楚。」但這也是不得已的，只有請大家多多包涵了。當然，如果硬要印出一比一的完整地圖，那也未嘗不可，而且圖形和螢幕上的一模一樣，看起來非常賞心悅目。不過根據筆者的計算必須用8×8共64張報表紙才能拼成一幅全圖，這幅地圖可以貼滿一整面牆壁，想來必然非常壯觀。筆者本身並沒有印表機，無法完成這麼「偉大」的工程，倘若那一位有興趣的話，

```
086E 20 F0 08    62  ^2          JSR RDKEY
0871 C9 A0       63              CMP #$A0
0873 F0 0D       64              BEQ RIGHT
0875 C9 8D       65              CMP #$8D
0877 D0 F5       66              BNE <2
0879 A9 03       67              LDA #$03
087B A2 10       68              LDX #$10
087D A0 18       69              LDY #$18
087F 4C A3 08    70              JMP DISK
0882 20 03 09    71  RIGHT       JSR MAPWND
0885 A0 0C       72              LDY #$0C
0887 20 A1 09    73              JSR WNDSET
088A A9 20       74              LDA #$20
088C 8D 6F 09    75              STA BGND+1
088F 20 68 09    76              JSR CLS
0892 20 F0 08    77  ^3          JSR RDKEY
0895 C9 A0       78              CMP #$A0
0897 F0 AE       79              BEQ ALLMAP
0899 C9 8D       80              CMP #$8D
089B D0 F5       81              BNE <3
089D A9 03       82              LDA #$03
089F A2 18       83              LDX #$18
08A1 A0 20       84              LDY #$20
08A3             85  ;
08A3 8D F5 0B    86  DISK        STA CODE
08A6 8E 61 0B    87              STX CPST+1
08A9 8C 92 0B    88              STY CPEND+1
08AC A0 04       89              LDY #$04
08AE 20 A1 09    90              JSR WNDSET
08B1 A2 20       91              LDX #$20
08B3 A9 A0       92              LDA #$A0
08B5 20 39 09    93              JSR WNDBDR
08B8 A9 40       94              LDA #$40
08BA 8D 88 09    95              STA SOUND1+1
08BD A0 00       96              LDY #$00
08BF B9 79 0A    97  ^1          LDA TEXT2,Y
08C2 20 7E 09    98              JSR SOUND
08C5 C8          99              INY
08C6 C0 5F      100              CPY #$5F
08C8 D0 F5      101              BNE <1
08CA 20 F0 08   102              JSR RDKEY
08CD 20 68 09   103              JSR CLS
08D0 A9 04      104              LDA #$04
08D2 85 24      105              STA $24
08D4 A9 13      106              LDA #$13
08D6 85 25      107              STA $25
08D8 20 22 FC   108              JSR $FC22
08DB A9 7F      109              LDA #$7F
08DD 85 32      110              STA $32
08DF A0 07      111              LDY #$07
08E1 B9 BF 09   112  ^1          LDA MESSAGE,Y
08E4 20 7E 09   113              JSR SOUND
08E7 88         114              DEY
08E8 10 F7      115              BPL <1
08EA 20 D9 0A   116              JSR PRTMAP
08ED 4C 25 08   117              JMP START
08F0            118  ;
08F0            119  ;----- MENU SUBROTINE -----
08F0            120  ;
08F0 2C 10 C0   121  RDKEY       BIT $C010
08F3 AD 00 C0   122  ^1          LDA $C000
08F6 10 FB      123              BPL <1
08F8 2C 10 C0   124              BIT $C010
08FB C9 9B      125              CMP #$9B
```

```
0979 E4 23      190           CPX $23
097B 90 EE      191           BCC <1
097D 60         192           RTS
097E            193  ;
097E 20 ED FD   194  SOUND    JSR $FDED
0981 8D 8E 09   195           STA EOR+1
0984 8C BE 09   196           STY YSAV
0987 A0 70      197  SOUND1   LDY #$70
0989 98         198  ^1       TYA
098A 20 99 09   199           JSR >2
098D 49 FF      200  EOR      EOR #$FF
098F 20 99 09   201           JSR >2
0992 88         202           DEY
0993 D0 F4      203           BNE <1
0995 AC BE 09   204           LDY YSAV
0998 60         205           RTS
0999 AA         206  ^2       TAX
099A CA         207           DEX
099B D0 FD      208           BNE <2+1
099D 2C 30 C0   209           BIT $C030
09A0 60         210           RTS
09A1            211  ;
09A1 A2 03      212  WNDSET   LDX #$03
09A3 B9 AD 09   213  ^1       LDA WNDTAB,Y
09A6 95 20      214           STA $20,X
09A8 C8         215           INY
09A9 CA         216           DEX
09AA 10 F7      217           BPL <1
09AC 60         218           RTS
09AD 0F 05 0C   219  WNDTAB   HEX 0F050C0E1810120B
09B0 0E 18 10
09B3 12 0B
09B5 0F 05 06   220           HEX 0F0506140F05060E
09B8 14 0F 05
09BB 06 0E
09BD            221  ;
09BD 00         222  DDT      HEX 00
09BE 00         223  YSAV     HEX 00
09BF C7 CE C9   224  MESSAGE  ASC "GNITNIRP"
09C2 D4 CE C9
09C5 D2 D0
09C7 BA A0 A0   225  TITLE    ASC ":
09CA A0 A0 A0
09CD A0 A0 A0
09D0 A0 A0 A0
09D3 A0 A0 A0
09D6 A0 A0 BA
09D9 A0 A0 D5   226           ASC "  ULTIMAPPER  IV "
09DC CC D4 C9
09DF CD C1 D0
09E2 D0 C5 D2
09E5 A0 A0 C9
09E8 D6 A0 A0
09EB A0 A0 D7   227           ASC "  WRITTEN BY CLS  "
09EE D2 C9 D4
09F1 D4 C5 CE
09F4 A0 C2 D9
09F7 A0 C3 CC
09FA D3 A0 A0
09FD BA A0 A0   228           ASC ":                :"
0A00 A0 A0 A0
0A03 A0 A0 A0
0A06 A0 A0 A0
0A09 A0 A0 A0
0A0C A0 A0 BA
0A0F 04 16 3F   229  SMAP     HEX 04163F7E9F8C07060294
0A12 7E 9F 8C
0A15 07 06 02
0A18 94
0A19 D5 D3 C5   230  TEXT1    ASC "USE [SPACE BAR] "
0A1C A0 DB D3
0A1F D0 C1 C3
0A22 C5 A0 C2
0A25 C1 D2 DD
0A28 A0
0A29 A0 A6 A0   231           ASC " &  [RETURN] TO "
0A2C A0 DB D2
0A2F C5 D4 D5
0A32 D2 CE DD
0A35 A0 D4 CF
0A38 A0
0A39 A0 A0 D3   232           ASC "  SELECT A MAP   "
0A3C C5 CC C5
0A3F C3 D4 A0
0A42 C1 A0 CD
0A45 C1 D0 A0
0A48 A0
0A49 A0 D7 C8   233           ASC " WHEN  PRINTING "
0A4C C5 CE A0
0A4F A0 D0 D2
0A52 C9 CE D4
0A55 C9 CE C7
0A58 A0
0A59 D5 D3 C5   234           ASC "USE [SPACE BAR] "
0A5C A0 DB D3
0A5F D0 C1 C3
0A62 C5 A0 C2
0A65 C1 D2 DD
0A68 A0
0A69 A0 A0 A0   235           ASC "    TO PAUSE    "
0A6C A0 D4 CF
0A6F A0 D0 C1
0A72 D5 D3 C5
0A75 A0 A0 A0
0A78 A0
0A79            236  ;
0A79 A0 A0 D0   237  TEXT2    ASC "  PLEASE INSER  "
0A7C CC C5 C1
0A7F D3 C5 A0
0A82 C9 CE D3
0A85 C5 D2 A0
0A88 A0
0A89 A0 A0 A0   238           ASC "   ULTIMA  IV   "
0A8C D5 CC D4
0A8F C9 CD C1
0A92 A0 A0 C9
0A95 D6 A0 A0
0A98 A0
0A99 A0 A0 A0   239           ASC "   BRITANNIA    "
0A9C C2 D2 C9
0A9F D4 C1 CE
0AA2 CE C9 C1
0AA5 A0 A0 A0
0AA8 A0
0AA9 A0 A8 D0   240           ASC " (PLAYER) DISK  "
0AAC CC C1 D9
0AAF C5 D2 A9
0AB2 A0 C4 C9
0AB5 D3 CB A0
0AB8 A0
0AB9 A0 A0 A0   241           ASC "   IN DRIVE 1   "
0ABC C9 CE A0
0ABF C4 D2 C9
0AC2 D6 C5 A0
0AC5 B1 A0 A0
0AC8 A0
0AC9 C1 CE C4   242           ASC "AND PRESS A KEY "
0ACC A0 D0 D2
0ACF C5 D3 D3
0AD2 A0 C1 A0
0AD5 CB C5 D9
0AD8 A0
0AD9            243  ;
0AD9            244  ;
0AD9            245  *********************
0AD9            246  *                   *
0AD9            247  * PRINT MAP ROUTINE *
0AD9            248  *                   *
0AD9            249  *********************
0AD9            250  ;
0AD9            251  ;
0AD9 A9 1B      252  PRTMAP   LDA #$1B
0ADB 20 C0 0B   253           JSR OUT
0ADE A9 41      254           LDA #$41
0AE0 20 C0 0B   255           JSR OUT
0AE3 A9 08      256           LDA #$08
0AE5 20 C0 0B   257           JSR OUT
0AE8 A9 00      258           LDA #$00
0AEA 8D EC B7   259           STA $B7EC
0AED 8D ED B7   260           STA $B7ED
0AF0 8D F0 B7   261           STA $B7F0
0AF3 8D F3 B7   262           STA $B7F3
```

```
0AF6 8D EB B7     263            STA $B7EB
0AF9 A9 01        264            LDA #$01
0AFB 8D F4 B7     265            STA $B7F4
0AFE 8D EA B7     266            STA $B7EA
0B01 20 D4 0B     267            JSR LINE
0B04 A9 1F        268  READTRK   LDA #$1F
0B06 8D F1 B7     269            STA $B7F1
0B09 A9 0F        270            LDA #$0F
0B0B 8D ED B7     271            STA $B7ED
0B0E A9 B7        272  READSEC   LDA #$B7
0B10 A0 E8        273            LDY #$E8
0B12 20 B5 B7     274            JSR $B7B5
0B15 CE F1 B7     275            DEC $B7F1
0B18 CE ED B7     276            DEC $B7ED
0B1B 10 F1        277            BPL READSEC
0B1D 20 33 0B     278            JSR PRINT
0B20 EE EC B7     279            INC $B7EC
0B23 AD EC B7     280            LDA $B7EC
0B26 C9 10        281            CMP #$10
0B28 D0 DA        282            BNE READTRK
0B2A 20 D4 0B     283            JSR LINE
0B2D A9 0C        284            LDA #$0C
0B2F 20 C0 0B     285            JSR OUT
0B32 60           286            RTS
0B33              287  ;
0B33 A9 0E        288  PRINT     LDA #$0E
0B35 85 07        289            STA $07
0B37 A9 0F        290            LDA #$0F
0B39 85 09        291            STA $09
0B3B A9 00        292            LDA #$00
0B3D 85 FC        293            STA $FC
0B3F A9 10        294            LDA #$10
0B41 85 FE        295            STA $FE
0B43 AD 00 C0     296  LOOP      LDA $C000
0B46 10 12        297            BPL >2
0B48 2C 10 C0     298            BIT $C010
0B4B AD 00 C0     299  ^1        LDA $C000
0B4E 10 FB        300            BPL <1
0B50 2C 10 C0     301            BIT $C010
0B53 C9 9B        302            CMP #$9B
0B55 D0 03        303            BNE >2
0B57 4C 25 08     304            JMP START
0B5A 20 E9 0B     305  ^2        JSR CODEOUT
0B5D 20 C9 0B     306            JSR BORDER
0B60 A9 10        307  CPST      LDA #$10
0B62 85 FD        308            STA $FD
0B64 85 FF        309            STA $FF
0B66 A0 00        310  LOOP1     LDY #$00
0B68 B1 FC        311  LOOP2     LDA ($FC),Y
0B6A 20 A9 0B     312            JSR LOOKTAB
0B6D 85 06        313            STA $06
0B6F B1 FE        314            LDA ($FE),Y
0B71 20 A9 0B     315            JSR LOOKTAB
0B74 85 08        316            STA $08
0B76 98           317            TYA
0B77 48           318            PHA
0B78 A0 05        319            LDY #$05
0B7A B1 06        320  LOOP3     LDA ($06),Y
0B7C 11 08        321            ORA ($08),Y
0B7E 20 C0 0B     322            JSR OUT
0B81 88           323            DEY
0B82 10 F6        324            BPL LOOP3
0B84 68           325            PLA
0B85 A8           326            TAY
0B86 C8           327            INY
0B87 C0 10        328            CPY #$10
0B89 D0 DD        329            BNE LOOP2
0B8B E6 FD        330            INC $FD
0B8D E6 FF        331            INC $FF
```

```
0B8F A5 FD        332            LDA $FD
0B91 C9 18        333  CPEND     CMP #$18
0B93 D0 D1        334            BNE LOOP1
0B95 20 C9 0B     335            JSR BORDER
0B98 A5 FC        336            LDA $FC
0B9A 18           337            CLC
0B9B 69 20        338            ADC #$20
0B9D 85 FC        339            STA $FC
0B9F 18           340            CLC
0BA0 69 10        341            ADC #$10
0BA2 85 FE        342            STA $FE
0BA4 C9 10        343            CMP #$10
0BA6 D0 9B        344            BNE LOOP
0BA8 60           345            RTS
0BA9              346  ;
0BA9 AA           347  LOOKTAB   TAX
0BAA BD FA 0B     348            LDA TAB,X
0BAD E0 3D        349            CPX #$3D
0BAF D0 02        350            BNE NOTA
0BB1 A9 72        351            LDA #$72
0BB3 E0 46        352  NOTA      CPX #$46
0BB5 D0 02        353            BNE NOTE
0BB7 A9 78        354            LDA #$78
0BB9 E0 4C        355  NOTE      CPX #$4C
0BBB D0 02        356            BNE NOTF
0BBD A9 7E        357            LDA #$7E
0BBF 60           358  NOTF      RTS
0BC0              359  ;
0BC0 2C C1 C1     360  OUT       BIT $C1C1
0BC3 30 FB        361            BMI OUT
0BC5 8D 90 C0     362            STA $C090
0BC8 60           363            RTS
0BC9              364  ;
0BC9 A9 FF        365  BORDER    LDA #$FF
0BCB A0 07        366            LDY #$07
0BCD 20 C0 0B     367  ^1        JSR OUT
0BD0 88           368            DEY
0BD1 10 FA        369            BPL <1
0BD3 60           370            RTS
0BD4              371  ;
0BD4 20 E9 0B     372  LINE      JSR CODEOUT
0BD7 A9 FF        373            LDA #$FF
0BD9 AC F5 0B     374            LDY CODE
0BDC AE F6 0B     375            LDX CODE+1
0BDF 20 C0 0B     376  ^1        JSR OUT
0BE2 CA           377            DEX
0BE3 D0 FA        378            BNE <1
0BE5 88           379            DEY
0BE6 10 F7        380            BPL <1
0BE8 60           381            RTS
0BE9              382  ;
0BE9 A0 04        383  CODEOUT   LDY #$04
0BEB B9 F5 0B     384  ^1        LDA CODE,Y
0BEE 20 C0 0B     385            JSR OUT
0BF1 88           386            DEY
0BF2 10 F7        387            BPL <1
0BF4 60           388            RTS
0BF5              389  ;
0BF5 03 10 4C     390  CODE      HEX 03104C1B0A
0BF8 1B 0A
0BFA 00 06 0C     391  TAB       HEX 00060C12181E242A
0BFD 12 18 1E
0C00 24 2A
0C02 30 36 3C     392            HEX 30363C42484E545A
0C05 42 48 4E
0C08 54 5A
0C0A FF FF FF     393            HEX FFFFFFFFFFFFFF60
0C0D FF FF FF
0C10 FF 60
```

```
0C12 FF FF FF   394            HEX FFFFFFFFFF666CFF
0C15 FF FF 66
0C18 6C FF
0C1A A0 83      395   STAT     LDY #$83
0C1C B9 2F 0C   396   SET      LDA SHAPE,Y
0C1F 99 00 0E   397            STA $0E00,Y
0C22 4A         398            LSR
0C23 4A         399            LSR
0C24 4A         400            LSR
0C25 4A         401            LSR
0C26 99 00 0F   402            STA $0F00,Y
0C29 88         403            DEY
0C2A C0 FF      404            CPY #$FF
0C2C D0 EE      405            BNE SET
0C2E 60         406            RTS
0C2F 00 00 00   407   SHAPE    HEX 000000100000
0C32 10 00 00
0C35 00 00 20   408            HEX 000020200000
0C38 20 00 00
0C3B 00 20 00   409            HEX 002000202000
0C3E 20 20 00
0C41 00 20 40   410            HEX 002040204000
0C44 20 40 00
0C47 00 40 80   411            HEX 004080601020
0C4A 60 10 20
0C4D 20 80 F0   412            HEX 2080F04010F0
0C50 40 10 F0
0C53 50 A0 F0   413            HEX 50A0F0A050F0
0C56 A0 50 F0
0C59 F0 D0 B0   414            HEX F0D0B0D0B0F0
0C5C D0 B0 F0
0C5F F0 F0 F0   415            HEX F0F0F0F0F0F0
0C62 F0 F0 F0
0C65 00 30 70   416            HEX 003070703000
0C68 70 30 00
0C6B F0 60 60   417            HEX F060606060F0
0C6E 60 60 F0
0C71 90 F0 60   418            HEX 90F06060F090
0C74 60 F0 90
0C77 00 20 70   419            HEX 002070E07020
0C7A E0 70 20
0C7D B0 70 F0   420            HEX B070F0708000
0C80 70 80 00
0C83 30 70 40   421            HEX 307040407030
0C86 40 70 30
0C89 00 80 70   422            HEX 008070F070B0
0C8C F0 70 B0
0C8F 90 F0 90   423            HEX 90F09090F090
0C92 90 F0 90
0C95 10 30 F0   424            HEX 1030F0F03010
0C98 F0 30 10
0C9B 60 60 90   425            HEX 606090906060
0C9E 90 60 60
0CA1 20 20 F0   426            HEX 2020F0F02020
0CA4 F0 20 20
0CA7 00 00 00   427            HEX 000000000000
0CAA 00 00 00
0CAD A0 50 A0   428            HEX A050A050A050
0CB0 50 A0 50
0CB3            429            END

***** END OF ASSEMBLY
```

小啓：

「精訊電腦」本期所刊載的各遊戲軟體，精訊資訊公司業已引進的原版磁片有下列幾種，如欲知售價和說明書之資料，請逕洽該公司：

(1)黑神鍋（Apple三片五面，IBM 二片四面）
(2)極地之狐（一片一面）
(3)扮鬼臉（一片一面）
(4)創世紀Ⅳ（二片四面）
(5)地獄谷（一片兩面）
(6)轟炸大隊（APPLE 一片一面，IBM 一片兩面）
(7)阿里巴巴與四十大盜（一片一面）
(8)肉搏大賽（APPLE 一片一面，IBM 一片兩面）
(9)魔戒之旅（一片兩面）
(10)百戰飛狼（APPLE，IBM各一片兩面）
(11)春之石（一片兩面）
(12)魔域遠征軍（一片兩面）
(13)創世紀Ⅰ（一片一面）
(14)卡門聖地牙哥Ⅱ（美國版）（一片兩面）
(15)綠寶石勇士Ⅱ（一片一面）

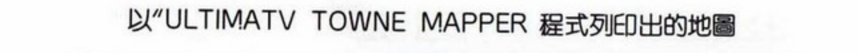


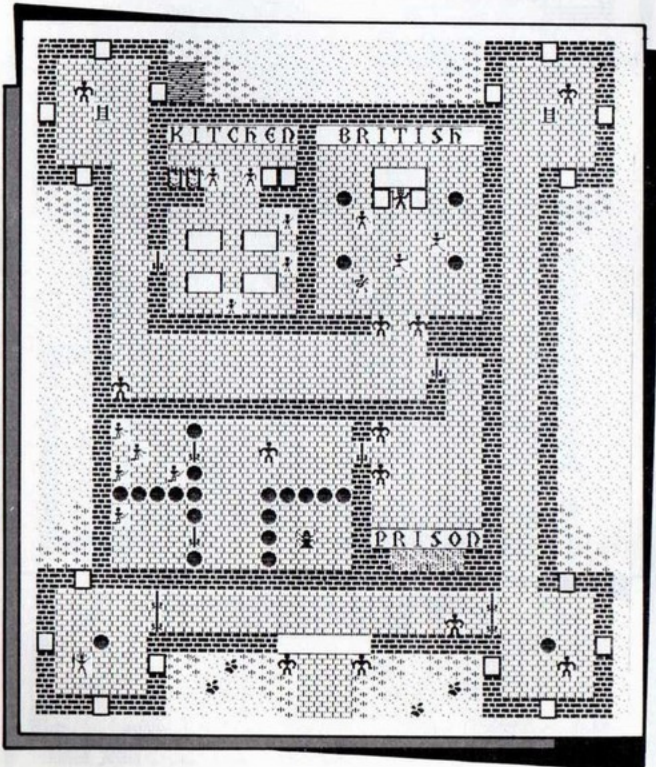
創世紀Ⅳ Britannia 大地地形全圖

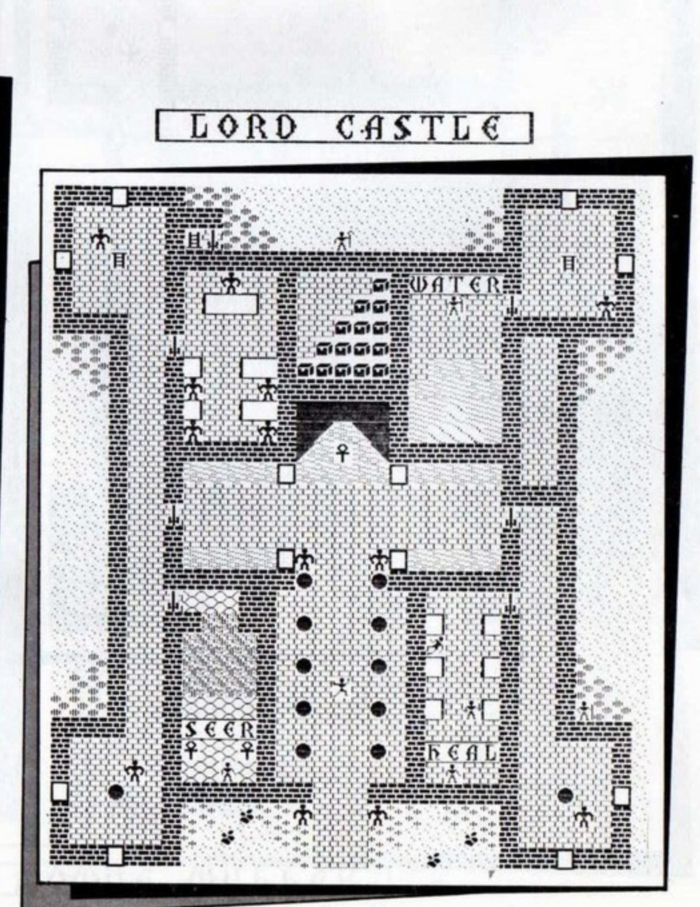
ULTIMA IV	創世紀四　圖例		王城
深水	淺水	淺灘	沼澤
草地	叢林	森林	丘陵
山區	力場	熔岩	廢墟
城市	城堡	村鎮	橋樑
神殿	祭壇	地下城	CLS

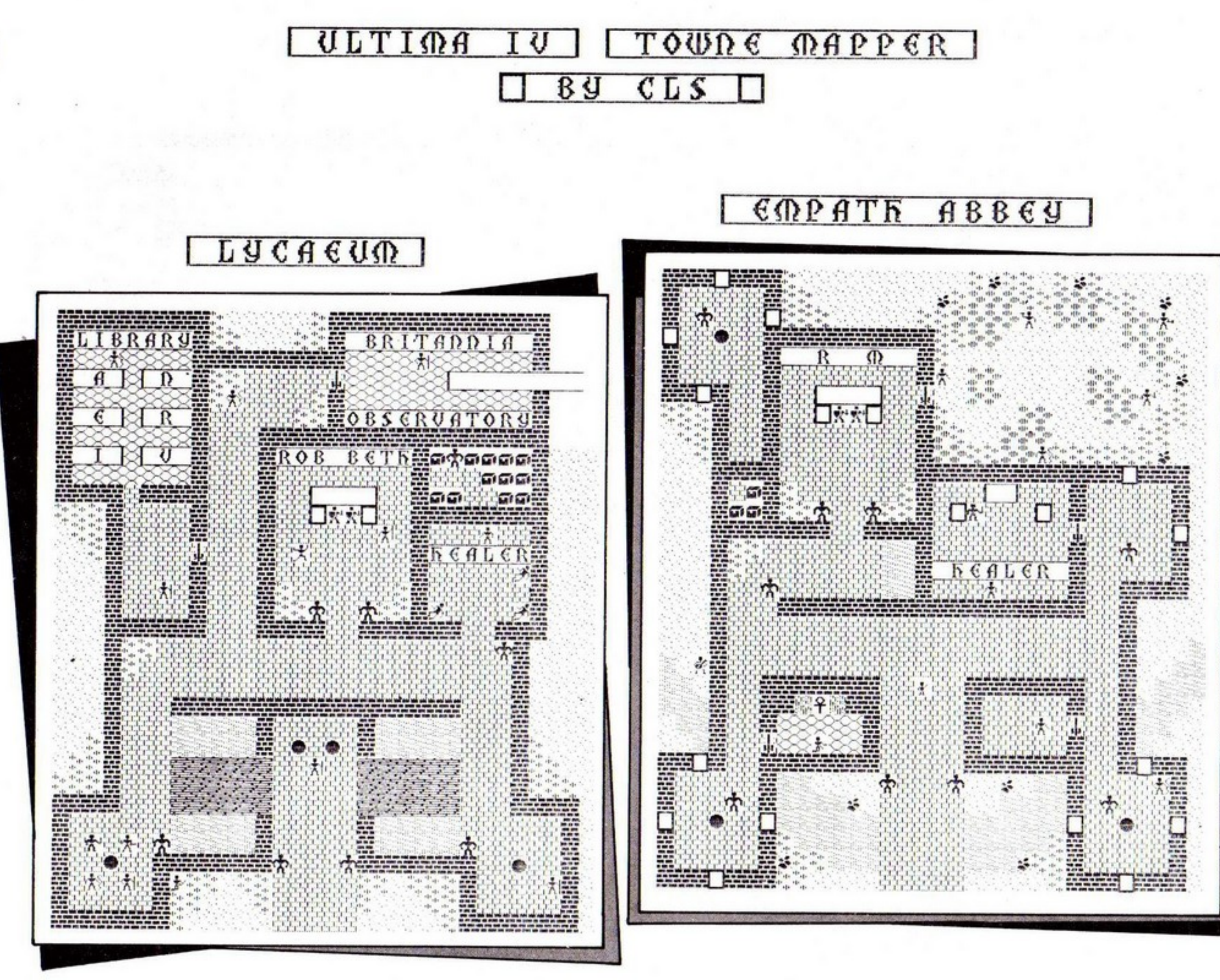
圖三：創世紀Ⅳ Britannia 大地地形全圖的圖例。

以"ULTIMATV TOWNE MAPPER 程式列印出的地圖








ULTIMA IV
TOWNE MAPPER
BY CLS
LYCAEUM
LIBRARY
A
N
E
R
I
V
BRITANNIA
OBSERVATORY
ROB BETH
HEALER
EMPATH ABBEY
R
M
HEALER

ULTIMA IV TOWNE MAPPER

BY CLS

SERPEN CASTLE

SENTRI

ACADEMY

HEALING

MOONLOWS

THE INN

SAGE

DELI

MAGICAL

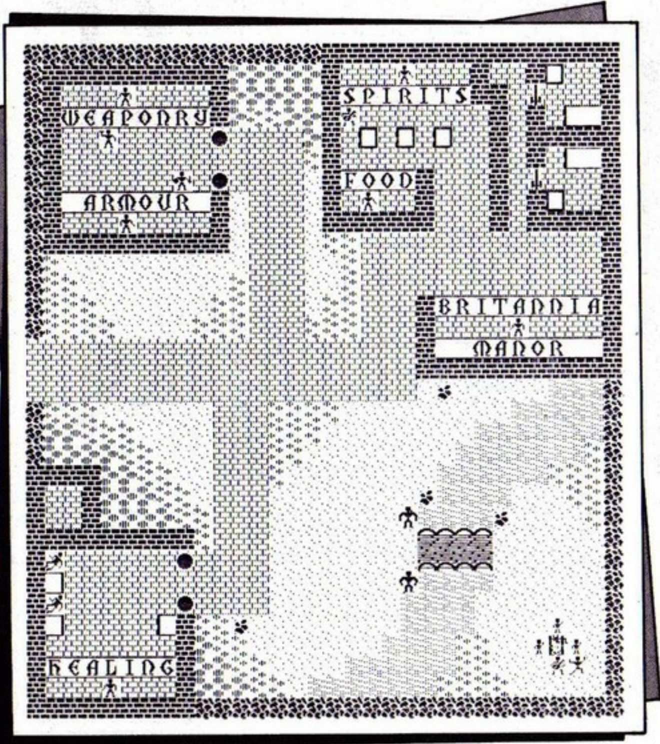
HERBS

HEALER

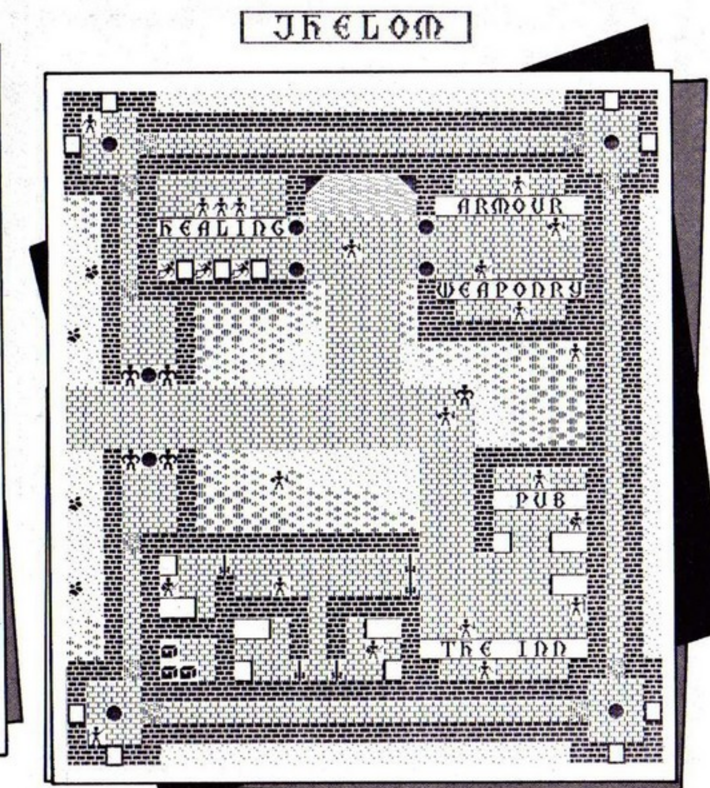
ULTIMA IV TOWNE MAPPER

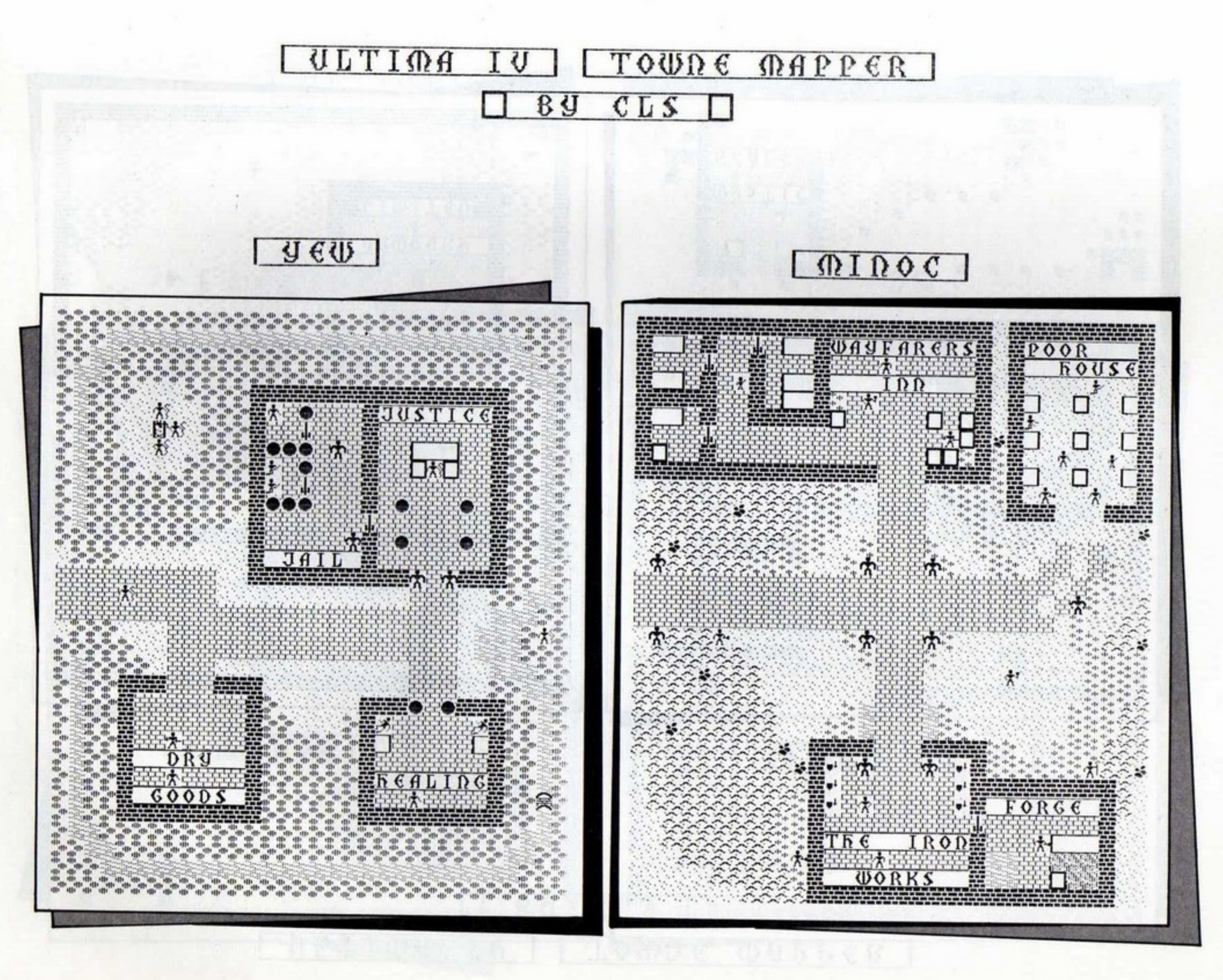
BY CLS

BRITAIN



JHELOM



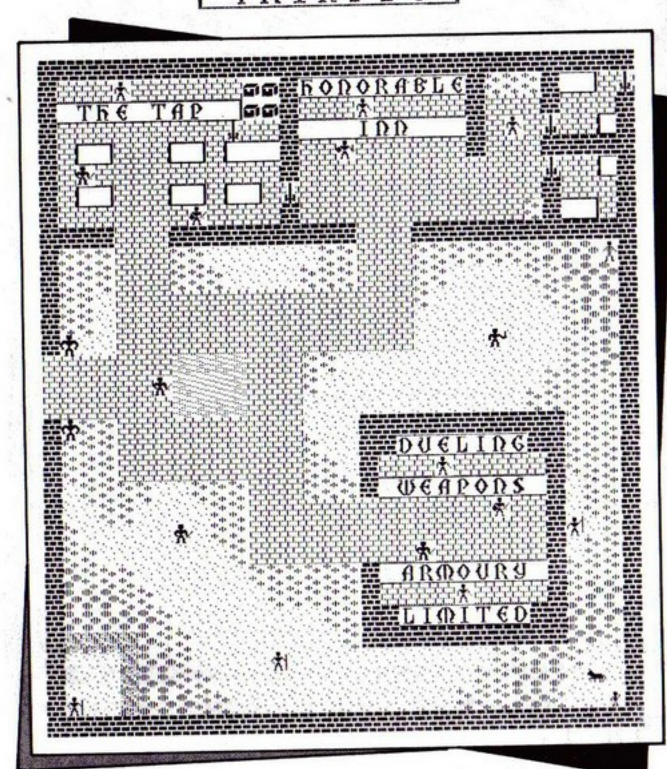


ULTIMA IV TOWNE MAPPER
BY CLS
YEW
JUSTICE
JAIL
DRY GOODS
HEALING
MINOC
WAYFARERS INN
POOR HOUSE
FORGE
THE IRON WORKS

ULTIMA IV TOWNE MAPPER

BY CLS

TRINSIC



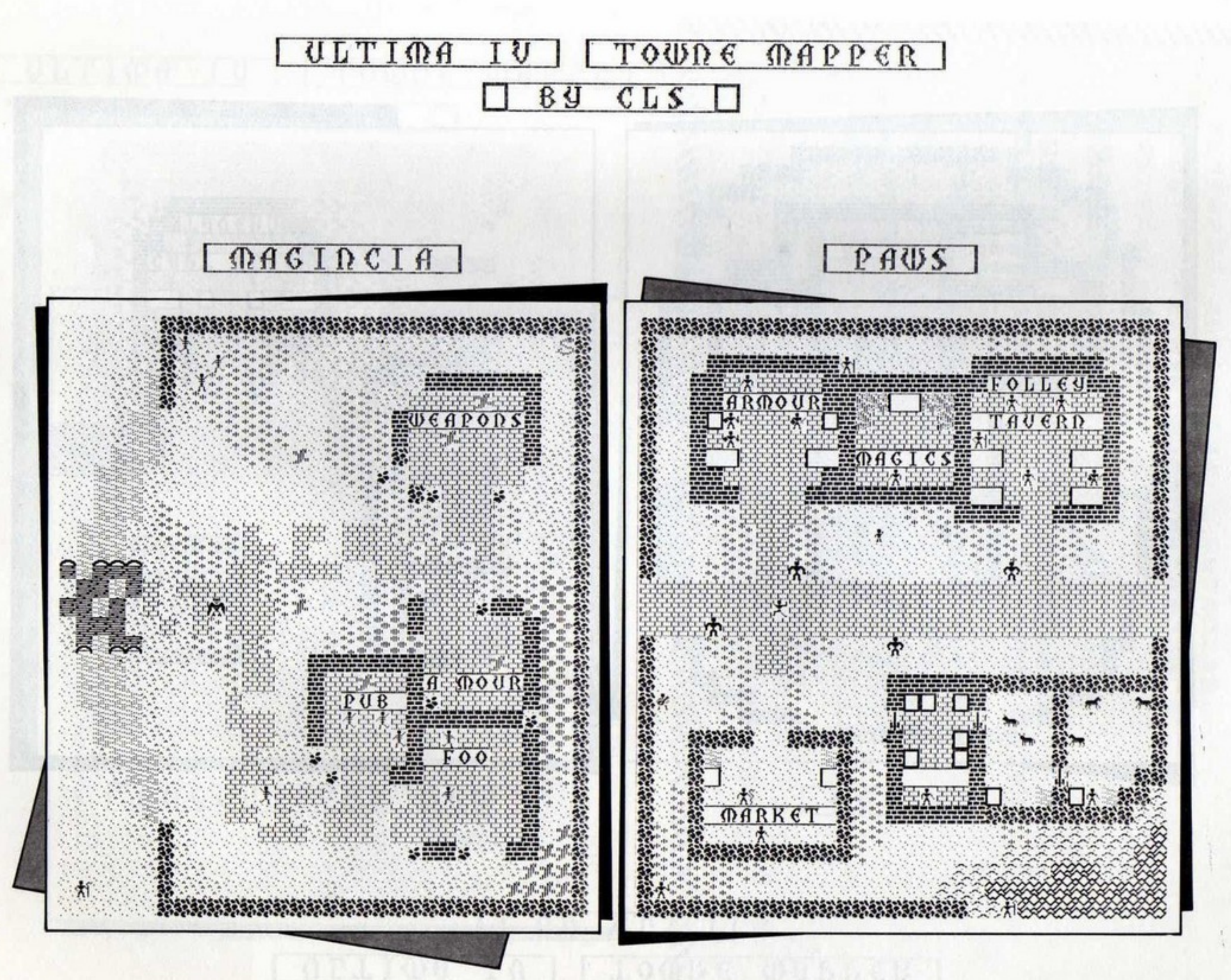
SKARA BRAE

HERBS

THE INN

FOOD FOR THOUGHT

MYSTIC HEALER


ULTIMA IV TOWNE MAPPER
BY CLS
MAGINCIA
PAWS
WEAPONS
A MOUR
PUB
FOO
ARMOUR
FOLLEY
TAVERN
MAGICS
MARKET

ULTIMA IV TOWNE MAPPER

BY CLS

BUCCANEERS DEN

VESPER

本公司近來接到大批香港地區讀者來信詢問，有關訂閱雜誌及郵購中文說明書之辦法。爲服務香港地區讀者，並免除越洋郵資之負擔，自即日起，特委託香港永務有限公司爲精訊電腦雜誌及精訊各類中文說明書之香港地區總代理。

永務有限公司

九龍彌敦道　612-8號好望角大厦1101室
TEL：3-7711529・3-7800701

AE CO.

九龍高登商場46號
TEL：3-610631・3-7209348

今後有關長期訂閱及郵購事宜，香港地區讀者請逕洽永務有限公司辦理。

爲感謝香港讀者之熱烈支持，每期雜誌及說明書均會在出版當月以最快時間空運到港。

精訊資訊有限公司
精訊電腦雜誌社　敬　啓

ULTIMA IV TOWNE MAPPER

BY CLS

COVE

HEALER

精訊電腦月刊特約經銷商一覽表

宜蘭市
神農路
- 日昇電腦

基隆市
仁三路
- 安可電腦

台北市
中華商場
- 新音電腦
- 標緻電腦
- 中美電腦
- 慶聲電腦
- 科技電腦
- 時代電腦
- 金波電腦
- 裕豐電腦
- 衆利電腦
- 全國電腦
- 先鋒電腦
- 信鋒電腦

光華商場
- 利泰電腦
- 永昌電腦
- 崇時電腦
- 萬德福電腦
- 小精靈電腦
- 金電子電腦
- 科技電腦
- 來欣電腦
- 美登電腦
- 舜偉電腦

南京西路
- 詮業電腦

信義路三段
- 百益電腦
- 世暐電腦

忠孝東路五路
- 松竹電腦

八德路四段
- 聯泰電腦

羅斯福路二段
- 羅林電腦

羅斯福路六段
- 太陽資訊

士林文林路
- 來來電腦
- 易智電腦

北投和平路
- 星河電腦

永康街
- 新生行

重慶南路一段
- 天龍書局
- 佳德電腦
- 大亞電腦

重慶北路三段
- 新文行

廈門街
- 古亭電腦

西寧南路萬年大樓
- 尖端書局
- 新洋電腦

和平東路三段
- 139 禮品世界

三重市
重新路
- 基毅電腦

永和市
福和路
- 林銘電腦

板橋市
館前東路
- 佳智電腦
- 智鴻電腦

中和市
興南路一段
- 漢琦電腦

桃園市
中山路
- 亞細亞電腦

中壢市
中美路
- 華士電腦

新竹市
武昌街
- 民生電腦

大甲鎮
中山路一段
- 國聖電腦

台中市
中山路
- 邁克電腦

彰化市
成功路
- 傑能電腦

民生路
- 彰辰電腦

嘉義市
中山路
- 茂林電腦

民國路
- 台大電腦

高雄市
建國二路
- 宏訊電腦
- 效能電腦

五福二路
- 台佳電腦

鼎山街
- 雄亞電腦

鳳山市
合作街
- 國陽電腦

花蓮市
新港街
- 新風電腦

羅東鎮
民生路
- 大衆電腦

台北縣汐止
大同路
- 澄秋電腦

或各縣市電腦廣場

編按：第五期「創世紀Ⅳ ——地圖資料的修改」一文，遺漏下列附表，特此補登，並向作者致歉。

代號	作用
$00	深海
$01	淺海
$02	淺灘
$03	沼澤
$04	草地
$05	叢林
$06	森林
$07	丘陵
$08	山區
$09	地下城
$0A	市鎮
$0B	小王城
$0C	村落
$0D	王
$0E	
$0F	城
$10-$13	船
$14-$15	馬
$17	小橋
$18	汽球
$1D	廢墟
$1E	神殿
$1F	自己
$20-$2F	八種職業之人物造型表
$37	石塊
$38	病人
$3A-$3B	門
$3C	箱子
$40-$43	月之門造型表
$4B	熔岩
$4E-$4F	魔球
$50-$51	衛兵造型表
$52-$5D	其他"人"物造型表
$5E-$5F	國王造型表
$80-$83	海盜造型表
$8C-$80	漩渦造型表
$8E-$8F	龍捲風造型表

PS：90-FF皆爲怪物造型表，四個一組。

精訊與你同享PC的新天地





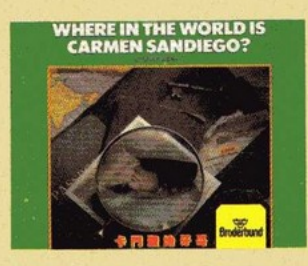






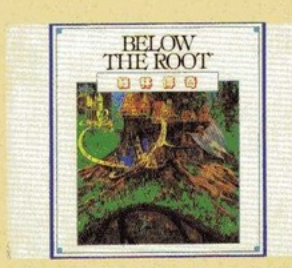


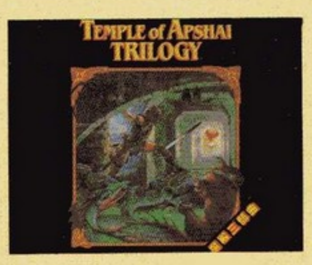












以上遊戲的最新PC版本，本公司已購進原版磁片，歡迎PC 使用者洽購，一同進入這個魅力十足的電玩世界！

精訊資訊有限公司
台北市10206重慶北路一段廿二號六樓
TEL:(02)571-3657・511-4012
郵政劃撥0797234-8　精訊資訊帳戶